PLAYSTA 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HE … NE VAN DE BENELUX

DECEMBER 2005
NUMMER 12
JAARGANG 13

GTA LIBERTY CITY STORIES
EEN KOLFJE NAAR ONZE HAND

DI-RECT TEST BIJ PU
BUZZ! THE MUSIC QUIZ

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE
AFKICKEN? VERGEET HET MAAR!

XBOX 360
DE LAUNCHGAMES GECHECKED





KING KONG

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE • THE MOVIES • QUAKE 4 • AGE OF EMPIRES III • GUN
BATTALION WARS • CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW • NEED FOR SPEED: MOST WANTED
THE WARRIORS • CIVILIZATION IV • MARIO SMASH FOOTBALL • RATCHET GLADIATOR

€ 3,30



WWW.POWERUNLIMITED.NL

Break the silence

www.SonyEricsson.com/W550i

DE SONY ERICSSON **W550i** WALKMAN™ PHONE

MET 2 GEÏNTEGREERDE STEREO SPEAKERS

Leef op het ritme van je 120 favoriete tracks met de nieuwe Sony Ericsson Walkman™ Phone. Download ze gewoon van je computer of je CD's en geniet van je eigen muziek door de kristalheldere stereoheadset. Of blaas ze door de stereo luidsprekers met Mega Bass. De W550i heeft bovendien een 1.3 megapixel camera die perfecte shots maakt, plus een FM-radio waar nog méér muziek in zit.





Sony Ericsson

THE SOUNDTRACK TO YOUR LIFE



Deze PU heeft als thema "film". Zo zul je in dit nummer heel wat kadertjes en verhalen tegenkomen die daar op een of andere manier een link mee hebben. Om het thema te openen vroegen we de redacteuren of ze weleens ontroerd zijn geraakt door een film.

JEROEN



Dat moet een film van het hondje Benji geweest zijn.
Volgens mij zijn daar meerdere films van gemaakt, ik weet alleen niet meer wat de titel van de film was waarbij ik een stuk of vier zakdoekjes heb volgesnotterd.

ED



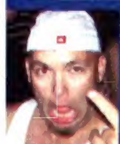
Ik raak eerder ontroerd van mooie sportprestaties of leed dat kinderen overkomt, da's tenminste niet geacteerd. De tekenfilm Watership Down uit 1978 met al die hazen en dat liedje "Bright Eyes" vond ik geloof ik best wel zielig.

JAN



Dat was bij de film The English Patient, dat Ralph Fiennes het dode lichaam van Kristin Scott Thomas uit de grot tilt... toen zat ik toch wel met een brok ter grootte van een meteoriet in mijn keel.

JURJEN



De moeder van Bambi deed me niet zoveel, maar toen Simba bij zijn dode vader ging liggen in The Lion King... snif... dat ie zo tegen 'm aankroop en die poot op zijn hoofd legde... snik... da's toch helemaal niet eerlijk voor zo'n klein leeuwtje?

STEVEN



Tja, laten we dan maar eerlijk zijn. Als klein jongetje zag ik Watership Down, een tekenfilm over allemaal leuke konijntjes, die grotendeels het einde van de film niet mee mochten maken. Hey, ik was wel echt heel jong toen hè.

J.J.



Ik was destijds helemaal weg van Drago, die Russische vechtmachine uit Rocky IV. Toen Rocky 'm op het einde helemaal aan gort sloeg, hield ik 't echt niet droog meer.

BORIS



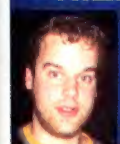
Dat moet wel de laatste Star Wars film zijn geweest. Die was zo slecht en de hele serie was zo'n anticlimax dat het echt om te janken was.

MURIELLE



Ik huil eigenlijk nooit bij films. Ik moest wel even slikken toen Mufasa doodging in de Lion King. Hij werd geplet door een kudde wilde gnoes. Heeeel zielig. Vooral omdat het gebeurde voor de oogjes van kleine Simba.

NIELS



Ik moet heel vaak huilen bij films! Maar nog nooit was het zo erg als bij de Japanse tekenfilm Grave of the Fireflies, over twee kinderen in de Tweede Wereldoorlog. Bij die film heb ik echt zitten janken.

IEMAND MOET HET DOEN

Stond Niels op X05 een beetje de coole dude uit te hangen met z'n flesje Budweiser (hij mag van z'n ouders nog helemaal geen bier), kwam er een ijscoman op 'm af. De man keek eerst naar het flesje, toen naar Niels en sprak de legendarische woorden: "jongen, zou je niet beter een ijsje nemen". Waarop Niels antwoordde: "het is zo rustig op dit feestje dat iemand toch Microsoft van hun biervoorraad af moet helpen?"



UIT ONS DAK

Jongens wat was het vet! Het is de maandagochtend na de Gameplay als ik dit schrijf, en het voelt gewoon vreemd om weer achter je PC te zitten. In de lift, bij de koffieautomaat, in de WC's; iedereen heeft het erover hoe tof het was!
Ondertussen huppelt J.J. door de gang en straalt Muriëlle meer dan haar monitor; het is duidelijk dat na maanden doorknallen en stressen een zware last van ieders schouders is. Alhoewel "last" natuurlijk niet het goede woord is want als dan uiteindelijk alles bij elkaar komt, is het alleen maar genieten.
Ik wil bij deze namens iedereen de hele gamesbiz bedanken en feliciteren met het succes van de Gameplay. We praten vaak met elkaar over hoe groot en professioneel gaming inmiddels is, maar jullie hebben het nu ook echt laten zién!
Ik wil Gamekings en TMF een heel dik compliment geven voor de moddervette Game Awards show die ze hebben neergezet. Op dit moment is de uitzending nog niet geweest, maar ik weet nu al zeker dat er nog lang over nagepraat zal worden!
En natuurlijk wil ik alle vijftienduizend bezoekers bedanken, jullie bepalen uiteindelijk het succes van de Gameplay en de sfeer was echt supergoed!
Oké, wij gaan hier nu even in de chillmode om daarna vast na te gaan denken over de Gameplay 2006. In ieder geval tot dan!



NIELS

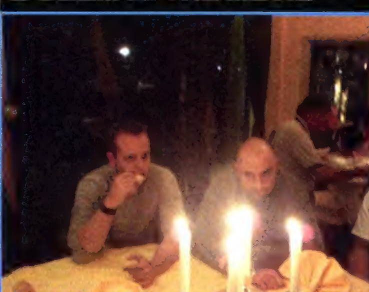
UIT DEN OUDEN DOOSCH

PU-lezers die er nog niet zo lang bij zijn, weten wellicht niet dat we jarenlang een filmrubriek in ons blad hadden. Screenshots heette die rubriek en werd december 1995 gestart door Nancy (zie screen). Later zouden Sara en Muriëlle het stokje van haar overnemen.
Kwade tongen beweerden dat we die rubriek alleen hadden om een leuke meid aan het redactieteam toe te kunnen voegen... en misschien was dat ook wel zo.
Enfin, Screenshots is al jaren geleden gestopt maar we hebben er Muriëlle aan overgehouden dus het mag sowieso als een succes beschouwd worden.
ED



SCREENSHOTS
December 1995

DOOM III: THE MOVIE



Nee, dit plaatje is geen movie-still uit de nieuwe Doom film, al ziet het er best wel eng uit eigenlijk. Beetje Resident Evil sfeertje, zou je zeggen. Wat het wel is? J.J. en Jan in een Chinees restaurant na afloop van de voorpremière van de Doom-film waar we met de gehele redactie waren uitgenodigd.
Dat niet alleen de film een ramp was, lees je elders in dit blad. Dan snap je ook meteen waarom we hier een foto afbeelden van een kwaliteit waar we ons zelf een beetje voor schamen...

WAT IS JE FAVO FILM ALL TIME?

Muriëlle: The Shawshank Redemption. Die heb ik nu al een keer of tien gezien en elke keer raakt die film me weer.

Steven: De Star Wars Trilogie.

Ed: Face Off (John Travolta wisselt van gezicht met Nicolas Cage).

Niels H: Fight Club. Ik ga m'n antwoord niet eens motiveren. De belangrijkste film van de afgelopen tien jaar.!!!

J.J.: Das Boot, de lange versie. Beklemmend van begin tot eind.

Boris: Once Were Warriors. Hele vette film over het uitzichtloze leven van de Maori's in Nieuw Zeeland. Net zoals bij games hou ik van realistische films die gaan over echte dingen.

Jan: The Deerhunter. De waanzin van de Vietnam oorlog prachtig verbeeld. En recentelijk Sin City: meesterlijk!!!

Jurjen: The Lion King van Disney. Hartverwarmende personages, goede grappen, schitterende tekeningen en animaties. Een tijdloos verhaal dat dieper gaat dan het oppervlak doet vermoeden, vol diepe waarheden. En ik vond zelfs de liedjes leuk!

Jeroen: Misschien niet een film die ik nu nog regelmatig kijk maar wel eentje die indruk op mij maakte toen ik hem in de bioscoop zag, was The Blair Witch Project: vooral dat in die grote bioscoopzaal iedereen plotseling doodstil was en de gespannen ademhalingen hoorbaar waren.

Niels R: Pulp Fiction, werkelijk fenomenaal hoe je zo'n toffe film over eigenlijk helemaal niets kunt maken!



INHOUD



76 FILMSPECIAL



Omdat de zomerspecial bij veel lezers in goede aarde viel, besloten we om opnieuw een PU met een thema te maken. Jan opperde iets met Sinterklaas maar omdat we naar de voorpremière van de Doom film zijn geweest, de coverview een fimgame is en ook nog The Movies in deze PU besproken wordt, leek een filmspecial ons beter op z'n plaats.

45 PROJECT GOTHAM RACING 3

Onze allereerste review van een Xbox 360 game. Project Gotham Racing 3 is een van de sterkste games uit de launch line-up en toont aan waartoe het apparaat allemaal in staat is.



59 RATCHET GLADIATOR

Alles zit er op en er aan voor iedereen die dit soort games graag speelt. Multiplayer, singleplayer... het maakt niet uit; Ratchet Gladiator is vette fun.

87 NIEUWE RUBRIEK EASTEREGGS

Een aantal maanden gelden zijn we gestopt met de tips van Bor, om vanaf deze maand keihard terug te slaan met de rubriek Eastereggs. Het bijzondere van deze rubriek is dat van alle verborgen shit in games die Bor beschrijft, hij zelf een screenshot heeft gemaakt.

22 SPECIAL REPORT WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Als een kind zo blij was Jan dat ie na tien jaar werken voor de PU eindelijk eens een bezoek mocht brengen aan het hoofdkantoor van Blizzard in de VS. Gelukkig bleef ie scherp genoeg om een boel te weten te komen over The Burning Crusade, de eerste officiële uitbreiding op de populairste MMORPG van dit moment.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ KORTE ★ VRAAGJES

Hey dudes (en Murie =))
Even een paar vraagjes:
1. Welke releasegames zijn het beste om bij de Xbox 360 te kopen?
2. Wanneer komt Gears of Wars uit?
3. Wanneer komt Resident Evil 5 uit voor 360?
4. Waarom zit er bij de deluxe pack geen gratis game bij (zoals wel altijd was bij NGC, PS2 en Xbox)...
Ik hoop dat jullie de vragen kunnen beantwoorden.
Greetz,

Rick de Bruin | Internet

1. We zouden gaan voor Kameo: Elements of Power.
2. Zodra hij af is.
3. Dat durven we niet te zeggen.
4. Omdat Microsoft natuurlijk speciale verpakkingen uit gaat brengen waarin dat wel zit.

HAAAAAA-AALLLLLLLLLLLOOOOOOOOOOOOO,
Zeg ik heb nu al verschillende keer geprobeerd een vraag te stellen maar heb nog nooit antwoord gehad. Nou zijn het niet de boeiendste vragen en misschien weten jullie gewoon simpelweg de antwoorden niet, dat kan ook, of ik doe iets fout maar het was in ieder geval de volgende vraag:
Is er iemand die weet of er toevallig gewerkt wordt aan een vervolg voor XIII ?

Inge

DAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAG. Misschien dat iemand het weet, maar wij niet.

Heej PU gassies,
Ik heb twee vragen...
1. Ik zou graag willen weten welke next gen ik het beste zou kunnen kiezen.
De Xbox 360, de PS3, Nintendo DS, of de PSP?
2. En welke games aan te raden zijn voor die console.
Blijf zo doorgaan met de PU, het is echt cool!
De groeten aan de redactie!
Groeten

Tom | Internet

1. PS3 is er nog nie. DS is een succes. PSP stemt tevree. Xbox rocks.
2. Kameo: Elements of Power maar ook, als je van racen houdt, Project Gotham Racing.

MINI-NIELS TÉ OPTIMISTISCH

Hey PU,
Na al jaren braaf lid te zijn, heb ik toch maar eens besloten om in het toetsenbord te klimmen en jullie eens een mailtje te sturen.
Ik behoor al lang niet meer tot de hardcore gamers, hoewel ik wel een Xbox thuis heb staan. Daarom wil ik toch even reageren op het commentaar dat Niels schreef in het laatste nummer van de PU. Hij schreef daar over de ontwikkeling van Steam, en zijn verwachting voor de toekomst - waarin uitgeverijen niet zoveel te doen meer hebben en spelontwikkelaars hun waar direct via internet zullen verkopen.
Ik durf dat te betwijfelen. Ik denk dat Niels hier véél te optimistisch is over de bereidheid van mensen om geld neer te tellen voor het recht iets te downloaden.
Ik denk dat veel mensen altijd het liefste een winkel in zullen blijven lopen, om fysiek met een doosje en een schijfje in de handen weer naar buiten te gaan. Je hebt dan het gevoel ergens voor betaald te hebben. Je maakt jezelf eigenlijk een beetje wijs dat je met dat stukje karton/plastic waar voor je geld hebt.
Betalen voor een download via internet, wat heb je dan? Een bestandje op je harde schijf. Wat is dan nog de meerwaarde van iets legaal binnenhalen?
Bovendien is een gevoel van zekerheid weg. Wat nou als ik een spel op m'n Xbox koop en op de harde schijf zet via Xbox Live. Vervolgens gaat de harde schijf naar z'n grootje, en zit ik zonder game.
Hetzelfde gaat op voor een download op je PC. Misschien zul je nu zeggen: ach, van die game kun je makkelijk een back-up maken, zodat je 'm na een crash opnieuw kunt installeren. Maar als dat waar is, wat let mij dan om gewoon met een groepje mensen die game te kopen, op een CD'tje te zetten en dan gewoon lekker bij iedereen te installeren? Beveiliging zal er niet meer opzitten. Misschien is het recht om een aantal maal te downloaden daar dan een oplossing voor, maar er is vast binnen de korste keren een slimme gamer die dat weet uit te buiten om meerdere versies binnen te krijgen en zo weer te verspreiden.
Oké, (illegale) download gebeurt nu ook al. Maar nu is er nog een concreet verschil tussen de illegale download en een legale aanschaf: het fysieke doosje.
Begrijp me niet verkeerd, ik denk dat er zeker een markt is voor de legale download. Het gebeurt met mp3's tenslotte ook al. Maar ik denk dat het nooit zo groot zal worden dat het uitgevers uit de markt zal drukken. CD's worden ondanks legale en illegale downloads tenslotte ook nog steeds netjes verkocht, en met games zal het niet anders zijn. Er zullen zeker hardcore gamers zijn die dit een uitkomst zullen vinden, maar er zullen ook mensen in die groep zitten die hun collectie gewoon willen showen in de kast. En volgens mij willen veel mensen gewoon met iets de winkel uitlopen dat ze vast kunnen houden. Je kunt je oma tenslotte niet om een mooie download vragen voor je verjaardag.
Later,

George | Internet

Onze oma wel hoor, die doet boodschappen met een iPod op d'r knar, terwijl ze opa sms't dat ze snel naar huis komt om de net aangeschafte geluids- en videokaart te installeren.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



★ BRIEF VAN ★ DE MAAND

Hallo Yo Post,
Ik lees al jaren met plezier de Power Unlimited. Op zich niet zo bijzonder, hoor ik jullie denken, ware het niet dat ik helemaal geen spelcomputer bezit! Ik bezat vroegah ooit een Nintendo (je weet wel die oude NES games) maar na een aantal jaren hield ik het voor gezien. Ik ben altijd wel interesse blijven houden in computergames. Dat is ook een van de redenen waarom ik jullie blad lees en ook trouwe fan van Gamekings ben. Power Unlimited steekt gewoon met kop en schouders boven de rest uit. Mede door de rebelse gamerecensenten die gewoon eerlijk zeggen of een game shit is of niet.
Dus niet zoals in andere bladen veren in de reet steken van de softwaremaatschappijen om hun games aan te prijzen. Hierbij doel ik ook op het programma euhm, Gammo.
Ik denk mede omdat ik twee kleine boefjes op de wereld heb gebracht (nou ja, mijn vrouw dan) dat ik weer een spelcomputer aanschaf als ze wat ouder zijn. Dat is goed voor hun ontwikkeling. Dan blijven ze lekker veel en veilig binnen gamen op hun kamers. Buiten spelen is veel te gevaarlijk tegenwoordig.
Nu heb ik voor de kids V-Smile gekocht. Leuk ding, maar ik heb alleen maar ellende ermee omdat ze altijd ruzie maken als ze ermee spelen. Ook met mij want pappie wil ook spelen. Ik zie het maar als opstapje naar een Xbox, PlayStation 2 of whatever. Wat raden jullie mij aan om aan te schaffen voor mijn kids? Ik kan natuurlijk ook twee verschillende aanschaffen. Voor elk wat wils. Een echte mannen spelcomputer voor mijn zoon en een chick flick ding voor mijn meissie.
Vooral doorgaan met jullie vette magazine en ik kijk al uit naar de aankomende Gameplay. Dat wordt zeker heftig.

Marcel Redel | Leiden

Onze vaste tip: laat je keuze vooral afhangen van het gamesaanbod voor de verschillende machines. Om alvast een beginnetje te maken kun je een EA game naar keuze uitzoeken. Wel iets voor de kids natuurlijk hè. Wij wisten overigens niet dat er mannen en meissies spelcomputers

VOOR WELK FILMBEZOEK SCHAAM JE JE KAPOT?

Muriëlle: Ik was uitgenodigd voor de spetterende première van Kingdom of Heaven in Tuschinski in Amsterdam. Natuurlijk was ik te laat omdat ik niet wist wat ik aan moest trekken. Ik fietste dus de longen uit mijn lijf en was hartstikke blij toen ik de rode loper eindelijk bereikt had. Helaas werd ik pal voor de camera's staande gehouden door de politie. Je mag namelijk niet fietsen in de Leidse straat...

Jan: Flodder In Amerika... maar in my defence: ik moest mee met een of ander feestje.

Ed: Ik heb alle Disneyfilms in Nederlandse nasynchronisatie gezien...

Steven: Niets eigenlijk. Ik ga alleen naar de bios als ik een film echt graag wil zien.

J.J.: Ja, beste mensen, ik ben naar Joep Meloen geweest...



POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

DIEVEGGE

Beste PU,
Als trouwe lezer lees ik al sinds de begintijd van de PU elke maand jullie blaadje (oké, het eerste jaar heb ik gemist, daarvoor schaam ik me diep).
Ik heb nooit het risico durven nemen om abonnee te worden, aangezien de post in België zo traag is als een spreekwoordelijke naaktslak in winterslaap en ik de PU dus veel sneller heb wanneer ik gewoon even langs de winkel rij. Bovendien ligt de boekhandel op de route naar de C1000 dus als ik veel geluk heb, pikt mijn aardige moeder hem even voor me mee ;)
De laatste maanden echter ben ik mijn PU steeds vaker kwijt. Hij is dan gewoon zoek en onvindbaar, zelfs na het overhoop halen van mijn hele computer- cq "studeer"-hoek. Wat blijkt, mijn lieftallige vriendinnetje eigent zich de fonkelnieuwe PU toe. De oude, reeds gelezen PU's, blijven natuurlijk onaangeroerd op de stapel liggen.
Zo ook op vakantie in Italië, alwaar ik een PU de grens over gesmokkeld had als vertier voor de saaie uurtjes.
Ik denk dat bijgevoegde foto mijn probleem voldoende uitlegt ;)
Hebben jullie misschien tips, heropvoedingscursus voor mijn vriendin misschien? Of misschien een abo erbij nemen zodat ik er elke maand twee heb?

Groeten Teun | Internet

P.S. Ik heb mijn vriendin beloofd geen foto's naar jullie door te sturen, dus hou het stil :P

Foto's? Welke foto's? Wij weten van niks, hoor. Bij ons is niets bekend, geen foto gezien. Echt niet.



BAANTJE

Hey, PU!
Om te beginnen; ik snap niet dat jullie niet gek worden van al die complimenten van lieflijke en enthousiaste lezertjes, waaronder ikzelf natuurlijk. Ik had voor de PU een ander tijdschrift, en daar heb ik dus amper een bladzijde uit gelezen. Dus ik dacht, games is mijn ding (eehh, ja?) waarom niet gewoon de PU?!?
Ik ben nu twee maanden lid en het (hoe kan het ook anders) bevalt me prima. Nou heb ik, zoals veel gamers hier, de drang om elke maand minstens 1 spel te kopen, anders hou ik het niet echt vol. Hoewel ik nu al een tijdje helemaal verslaafd ben aan GuildWars, heb ik dus weer wat geld om iets te kopen.
Ik had via een PU uit de winkel het abonnement welkomstcadeau of zoiets gezien (MoH European Assault) dus ik besloot lid te worden. Met die game voor 20 keiharde euro's kan ik wel weer ff voort dacht ik.
Niet dus! Wat een dom spel zeg. Pfff. Nouja ik ben in ieder geval lid van jullie meesterblad! (slijm) Ik heb ondertussen m'n broer, zo verslaafd als ik ben, er op uitgestuurd naar de Bart Smit, en nou maar hopen dat ie met iets leuks thuiskomt! Ik ben benieuwd hoe ik aan m'n volgende spel ga komen. Misschien moet ik maar een baantje ofzo zoeken... naaah.

Bart | Internet

Van hard werken is niemand slechter geworden, zei onze oma altijd tegen ons. Maar ja, wie luistert er nu naar z'n oma...

(VOETBAL)GEK

Beste heren en dame,
Ik weet het niet. Kan aan mij liggen natuurlijk maar is het jullie wel eens opgevallen dat er door de cpu tegenstander zelden of nooit van behoorlijke afstand op doel wordt geschoten?
Heb sinds 1994 heel wat voetbalgames gespeeld maar zover ik me kan herinneren werd er nooit eens buiten het zestien meter gebied of verder weg op doel geschoten.
Heb in m'n Super Nintendo tijd (met International Superstar Soccer) overigens een zieke gewoonte gehad. Had m'n SNES via video geschakeld. Wat deed ik? Speelde een wereldkampioenschap en nam dit op video op. Als ik een wedstrijd gewonnen had keek ik de herhaling terug! Sterker nog ; als ik wereldkampioen was geworden keek ik alle wedstrijden nog eens af.
Ben nu 40 en speel momenteel met de meest recente Pro Evolution.
Mvg,

Hans Süskind | Huizen

Ed's vrouw neemt altijd de videocamera mee als ze boodschappen gaat doen. In 't weekend kijken ze dan samen 't filmpje terug. Da's ook spannend hè?

GAME COLLECTIE

Redactie van de PU,
Ik zie elke keer foto's staan van collecties. Het doet me goed dat er zoveel verzamelaars zijn. Misschien is het wel leuk voor andere mensen om al die collecties te zien. Kijk eens op www.retrocomputerdag.nl daar staat in wanneer er retro dagen worden gehouden, daar kun je allemaal oude spelcomputers scoren en wat nog leuker is; zelf proberen!
Ik ben natuurlijk zelf ook een groot verzamelaar en heb in de bijlage ook een foto van mijn collectie gedaan. Het is niet alles wat op de foto stond. Maar het paste er niet op. Wel jammer want mijn eigenlijke trots de NEO GEO arcade kast stond er niet op.
Nou veel succes met jullie blad. Ik blijf lezen :)

M.v.g. HendrikJan Ruiter

Zeggen wij ook altijd bij onze vakantiefoto's. Dat prachtige fotomodel dat we versierd hadden, stond er net niet op.



★ KORTE ★ VRAAGJES

Yo gasten van de Power Unlimited,
Ik heb twee vragen voor jullie.
1. Ik ben een hele grote Zelda fan en nu las ik laatst op het internet dat The Legend Of Zelda The Twilight Princess een half jaar is uitgesteld om te voorkomen dat er weer een complete kerker wordt uitgegooid (zoals in de The Wind Waker) of is dat omdat hij naar de Revolution wordt overgezet (wat ik niet hoop!).
2. Ik heb de Power Unlimited DVD gekocht maar ik las op de achterkant dat er veel onzin op zou staan (wat me wel leuk leek) en een kijkje achter de schermen bij Gamekings en er staan plaatjes van een kont en Skate met twee vrouwen maar dat heb ik niet op de DVD. Alles wat ik heb is het dagboek en de presentatie van Nintendo, Xbox 360 en Sony.
De Power Unlimited is heel vet en Gamekings is ook heeeeeeeeeeel vet (alleen jammer van de reclame tussendoor).
Mzzl

Rayne | Internet

1. Ze hebben de game inderdaad uitgesteld om het in één keer echt goed te doen.
2. In het dagboek staan juist al die stomme en grappige stukjes. Of je moet ze niet stom en grappig vinden natuurlijk...

Hoi PU.
Ik heb een paar vragen.
1. Houden jullie van paardrijden?
2. Welke console moet ik kopen; een N64 of een SNES?
3. Vinden jullie A2 Racer ook zo tof?
4. En kunnen jullie mij vertellen of er een nieuwe aan komt?
5. Hebben jullie wel eens last van de invloed van gewelddadige games, ik droom namelijk wel eens dat ik een kleuterschool met een kettingzaag binnenloop en... laat maar. Dat was wat ik wilde weten.
Met vriendelijke groet,

Dirk de Ruyper | Internet

1. Nee, want wij zijn jongens. Muriëlle wel, die heeft zelfs een eigen paard.
2. We zouden gaan voor de NES of misschien de Neo Geo Pocket Color, die zijn über vet.
3. Moerasracer moet je eens proberen, echt ongehoord hoe goed die is.
4. Het schijnt dat Moerasracer 2 in ontwikkeling is, en er gaan ook geruchten over A10 filerijder.
5. Wij worden hoogstens gewelddadig van mega stomme vragen.

Jurjen: Na een kroegbezoek wilde ik met wat vrienden naar de film, en we kwamen op een of andere manier bij de première van Schindler's List terecht. De andere bezoekers konden ons melige gegiechel niet echt waarderen.

Niels H: Geen een. Laatst ben ik met wat vrienden naar Deuce Bigalow: European Gigolo geweest en omdat ik me op iets rampzaligs had ingesteld, vermaakte ik me prima. Ik heb hard gelachen ondanks dat het overduidelijk een ongelooflijke kutfilm was.

Boris: Ik ben een keer met een meisje dat ik leuk vond naar My Girl met Macaulay Culkin geweest. Wat een kutfilm. Toen die kleine sukkel op het einde doodging aan een bijensteek moest ik lachen en toen ik naar mijn date keek zat ze gewoon te huilen. Je begrijpt natuurlijk wel dat het nooit wat is geworden.

Niels R: Vroeger een keer tijdens een double date discussie gekregen over welke film we zouden checken. Ik belandde met m'n date bij een typische vrouwen jankfilm, het andere stel bij een toffe actiefilm. Heb uiteindelijk nog harder zitten janken dan m'n date.

Jeroen: Dan moet ik echt heel erg diep graven hoor, want zo vaak ga ik nu ook weer niet naar de bioscoop. Misschien moet ik me daar wel voor schamen.



PETER JACKSON'S KING KONG

Een van de beste games van het jaar en misschien wel de beste filmgame ooit. Minimalistisch en krachtig.


De Tyrannosaurus Rex wilde altijd de baas spelen en werd door de andere dieren vaak plagerig commissaris Rex' genoemd.


"Treuzel nou niet zo de hele tijd. Je bent soms echt met geen stok vooruit te krijgen!"


"Manlief, nu moet je toch echt even langs de bovenburen. Dit is al de derde keer deze week dat hun kinderen er een gekkenhuis van maken. Stelletje apen!"

Er moet wel iets aan de hand zijn als er een grote aap op de voorkant van de PU staat. En dat is ook zo. Met King Kong is een van de beste games van het jaar en misschien wel de beste filmgame ooit gearriveerd, en dat sluit weer goed aan bij het filmthema in de rest van dit nummer. Aan mij om te beantwoorden waarom dit spel nou precies zo goed is.

Speel King Kong, de game, en je krijgt al snel het idee dat iemand bij Ubisoft verdomd goed snapt hoe een videogame in elkaar hoort te zitten. Tegelijk rijst de vraag hoe het komt dat het spel zo leuk is. In zijn reportage in de vorige PU vroeg Jan zich terecht af of deze game wel genoeg variatie biedt, in feite is het immers niet meer dan een shooter in de jungle met bonuslevels waarin je King Kong bestuurt.
(Then again, in Halo doe je ook niets anders dan omgevingen verkennen, situaties inschatten en het gevecht aangaan.)
Om dit raadsel op te lossen zit er weinig anders op dan het spel punt voor punt onder de loep te nemen.

VECHTSYSTEEM

Welbeschouwd is King Kong een first-person shooter die tot de basis is teruggebracht en waarin de nadruk ligt op overleven.
Als schrijver Jack Driscoll kun je maar één wapen tegelijk dragen en de kogels zijn snel op. Daarna kun je speren en botten oppikken waarmee je van dichtbij kunt prikken of, op afstand, kunt gooien.
De besturing is heerlijk: houd de linker trigger ingedrukt om je wapen tevoorschijn te toveren en druk de rechter trigger in om te schieten of te gooien. Klopt precies met de wat krakkemikkige wapens, die weer aansluiten op het feit dat de game zich afspeelt in 1933.
Er zijn meer manieren om gevechten te winnen. Zo kun je vuurkorven neerschieten, waarna een deel van de omgeving in vlammen opgaat - al dan niet met monsters erin. Ook prettig is dat de verschillende vleeseters niet vies van elkaar zijn en je ze met behulp van geduld, lef of lokaas de tanden in elkaar kunt laten zetten.

DYNAMISCHE MOEILIJKHEIDSGRAAD

Ubisoft is trots op het feit dat het spel na een aantal keer falen de moeilijkheidsgraad van een situatie terugdraait, maar persoonlijk heb ik hier twijfels over. Ik speel games graag op mijn gemakkie en vind het niet altijd even vervelend om een paar keer af te gaan. Zeker als ik na mijn dood, zoals in King Kong, altijd maar een klein stukje word teruggezet. Tijdens het testen van King Kong gebeurde het dat ik met vallen en opstaan zocht naar een slimme tactiek om een middelgrote dino aan te pakken. Maar voor ik een manier had gevonden, werd de middelgrote dino vervangen door twee veel kleinere dino's die ik kon killen met één speer per stuk. Half teleurgesteld liep ik door naar het volgende gebied. Mijn enige optie is King Kong nogmaals doorspelen en het meteen beter te doen, al vraag ik me af of ik dat heel binnenkort ga doen. In de kern is dit toch een game die je speelt voor de krachtige ervaring van de eerste keer.


En waar is premier Balkenende als je 'm nodig hebt?


"Hahahaha, hadden jullie niet gezien he, dat ik me achter die grasspriet verstopt had."

IK SCHRIK ME HET APEZUUR

Omdat er een belangrijke vraag beantwoord moet worden is er geen ruimte voor woordgrapjes en andere pleziergheden in deze coverstory. Voor iedereen die had gehoopt op allerlei uitdrukkingen met apen een speciaal kadertje. Dit is mijn top vijf van mooiste apenspreekwoorden:

5. Men moet een oude aap geen poetsen leren maken.
4. De aap gooit de kastanjes in 't vuur en laat ze er door de kat uithalen.
3. Als apen hoog klimmen willen, ziet men gauw hun blote billen.
2. Al draagt een aap een gouden ring, het is en blijft een lelijk ding.
1. De aap wil met ieder gekken en toch kan hij zijn aars niet dekken.

KONG-LEVELS

Dan zijn er de Kong-levels, die voelen als beloning voor het harde werken. Kong beukt de meeste vijanden met gemak in elkaar en slingert met één commando aan takken en langs muren. Je hebt nauwelijks de tijd om je überkrachtig en ultrastoer te voelen en dan is het Kong-segment alweer voorbij.
Overigens is de beeldverversing van de Kong-segmenten zelfs in de Xbox-versie die ik testte niet optimaal, in tegenstelling tot in de rest van het spel want daar loopt alles supersoepel, al vind ik de game er persoonlijk niet bijzonder mooi uitzien.
De makers hebben duidelijk gekozen voor sfeer, veel omgevingen zijn uitgevoerd in tinten van één kleur en ogen grauw en generiek. Daarbij oogt het scherm wat kaal zo zonder metertjes en tellertjes. (Wil je weten hoeveel kogels je nog hebt, druk dan op B en Jack vertelt het je. Word je geraakt, dan merk je dat aan de stugge besturing en de rode waas over het scherm.)
Toch is het alles bij elkaar genoeg om je het gevoel te geven echt op het mysterieuze Skull Island te zijn.

IMPLEMENTATIE

Veel meer dan het bovenstaande heeft King Kong

UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.KINGKONGGAME.COM



"Verrek, het is nog waar ook van die reuzengorilla in de stad. Ik dacht toch echt dat het een broodje aap verhaal was."

"DIT IS GEEN SPEL VAN DE FILM, DIT IS HET VERHAAL VAN KING KONG IN SPEELBARE VORM."

niet te bieden, maar het geheel voelt aan als meer dan de som der delen. Hierbij is niet alleen van belang hoe de afzonderlijke elementen met elkaar zijn verweven, maar vooral, zoals Michel Ancel zelf al aangeeft in het interview dat Jan met hem had, hoe alles is gedoseerd.
De spelstructuur is die van een lineair kronkelpad door Skull Island, waarbij langzaam maar zeker de wetten van het eiland en de verhaallijn duidelijk worden. Uiteindelijk beland je, net als in de film, in New York City - met aap en al.
De makers loodsen je op subtiele wijze door de omgevingen, waarbij je toch het gevoel hebt de touwtjes in handen te hebben, bijvoorbeeld doordat je zelf bepaalt hoe je vijanden wilt verslaan en doordat je eenvoudige omgevingspuzzels oplost. Met veel gevoel voor timing en ritme introduceren ze interessante situatie na interessante situatie door mondjesmaat nieuwe spelelementen en nieuwe plotelementen toe te voegen - twee dingen die zo kundig verweven worden dat ze haast niet van elkaar te onderscheiden zijn.

BEZETEN

Voorbeeld: regisseur Carl Denham is zo bezeten van het idee dat hij alles wat gebeurt moet filmen, dat



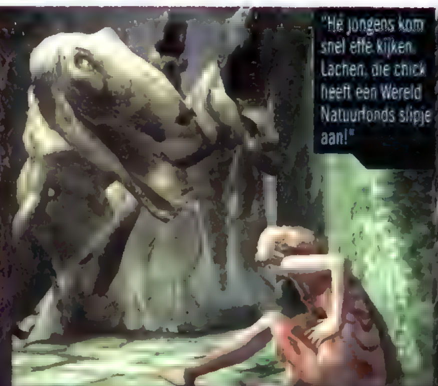
"Oeps, leg jij maar even uit dat je per ongeluk z'n kleine broertje van strot tot reet hebt opengesneden."

jij hem regelmatig moet behoeden voor de tanden van een grote lelijkerd.
Of: als je twee metgezellen een poort aan het openen zijn, komt een enorme T-Rex op ze afstormen. Het is dan aan jou om hem af te leiden tot je collega's klaar zijn.
Of, iets later: als de T-Rex je bijna te pakken heeft en je op het nippertje wordt gered door King Kong himself.
Of nog weer een ander moment, als je langs twee dino's moet zien te komen die voor een doorgang aan een dode soortgenoot zitten te knabbelen. Ren je roekeloos tussen ze door of verzin je een tactiek om ze allebei om te leggen zonder zelf geraakt te



PETER'S DROOM

Peter Jackson zag het origineel uit 1933 toen hij een jochie was en raakte zo gefascineerd dat het zijn droom werd om ooit nog eens een nieuwe versie te schieten.
Jackson is zo'n beetje de ultieme filmnerd en voor hem moet dit een ultieme filmorgie zijn, met een historische achtergrond, prehistorische monsters, een mooi meisje (Naomi Watts, vind je mij ook lief?), extreem veel miniaturen en digitale effecten, en lekker veel avontuur en melodrama.
In een tijd van recht-toe-recht-aan Hollywood-blockbusters zou je denken dat er voor zo'n ambitieuze, creatieve en vooral rare film nauwelijks een publiek bestaat, maar filmstudio Universal heeft veel geld geïnvesteerd en doet veel aan promotie, en ook bedrijven als Ubisoft nemen de film duidelijk serieus.
Wie weet gaat iedereen en z'n hond de film nu tóch bekijken en waarderen!



"Hé jongens kom snel effe kijken. Lachen, die chick heeft een Wereld Natuurfonds slipje aan!"

worden? Je zou het later bij het kampvuur zo in geuren en kleuren kunnen navertellen, alsof het een stoer avontuur was dat je persoonlijk hebt meegemaakt.

INBOORLINGEN

Ook leuk: vrij snel in het spel tref je achter een hek ineens geen nieuw gebied aan, maar een hele stam inboorlingen. Vervolgens moet je vastgebonden aan een paal toekijken hoe de mooie Ann Darrow (in de game een stuk minder mooi dan op het witte doek) wordt geofferd aan een grote, harige aap, die haar uiteindelijk niet opeet maar ontvoert. Direct daarna hoef je Ann niet meer te beschermen, maar wordt het speldoel juist om haar te redden.
Ik kan me niet herinneren eerder gezien te hebben dat het actieve spelen en het passieve volgen van een verhaal zo vaardig werd gemengd.
Het zorgt ervoor dat ik niet anders kan dan afsluiten met een dwingend advies: zorg dat je deze game speelt. Dat die jongens bij Ubi snappen hoe het moet is een, nu is het nog aan jou om dat te ervaren.
Dit is een conceptueel sterke, vindingrijke, unieke, minimalistische en zeer toegankelijke game die je eigenlijk niet mag missen. Dit is geen spel van de film, dit is het verhaal van King Kong in speelbare vorm.



"Laat 'm met rust Henk. Toen je vorige maand z'n broer opvrat, ben je een week winderig geweest."



"Het schijnt dat 't hier zomers wemelt van de muggen. Ik hoop echt dat 't meevalt, want als ik ergens een hekel aan heb..."



GENRE: ACTIE EN AVONTUUR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: [illegible]

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90



Die wil je niet zien als je net je auto gewassen hebt...



'Gaan jullie maar vast, eerst effe die &%*#@! knoopjesgulp vastmaken!'

Hij kon 't weer niet laten die pyromanosaurus.

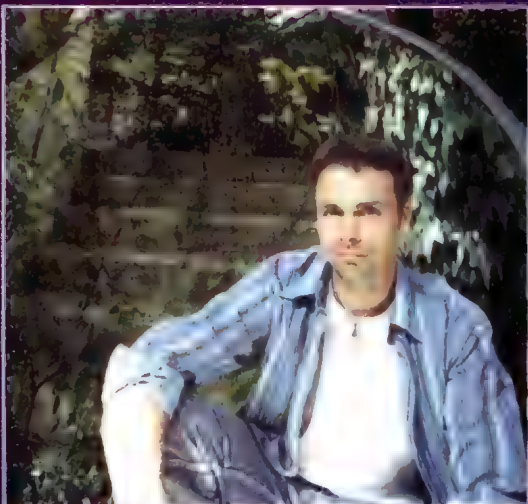
IN GESPREK MET MICHEL ANCEL PROJECTLEIDER KING KONG

Tijdens een van de vele press-events die naar aanleiding van de game van deze reuzenaap werden georganiseerd, tackelde Jan de grote man achter de game. Nee, niet Peter Jackson, maar Michel Ancel natuurlijk. Hij vroeg hem naar de samenwerking met Jackson, het lastige van filmgames en naar Beyond Good & Evil 2.

PU: Te pas en te onpas laten jullie het filmpje zien waarop Peter Jackson jou de liefde verklaart en vice versa. Het ligt er zo dik bovenop dat het bijna verdacht is...?

ANCEL: Ik weet het (lacht) en mijn Engelse uitspraak is vreselijk, maar het is geen reclamestunt. We kunnen het echt goed vinden met elkaar en we respecteren elkaars werk.

PU: Toch... meestal gaan deze samenwerkingsverbanden niet veel verder als: filmmaker verbindt naam aan game, zit achterover en vangt royalties. In hoeverre is er echt sprake van een nauwe samenwerking geweest tussen Ubisoft en Peter Jackson?



ANCEL: Wel, als ik je vertel dat ieder level dat we maakten persoonlijk langs Peter Jackson ging, dan is er daar geen woord van gelogen. Bovendien, Jackson benaderde ons en niet andersom. Hij heeft echt oprecht interesse in de game-industrie. Daarnaast heeft hij ons enorm geholpen met de game. We kregen alle storyboards, artwork en schetsen die voor de film gemaakt zijn. Dit gaf ons het materiaal om de wereld van King Kong na te maken, maar tevens konden we aan de slag met gebieden en monsters die niet in de film zitten maar wel in de game. Ik geloof echt dat we honderden, zo niet duizenden schetsen hebben ontvangen...

PU: Waar blijkt de samenwerking tussen Jackson en Ubisoft nog meer uit?

ANCEL: We zijn op de set van de film geweest, hebben met de filmmakers gesproken en met de acteurs. Het feit dat we alle echte acteurs hebben die de stemmen inspreken geeft aan hoe toegewijd iedereen is. De meeste filmgames moeten het doen met stemimitators. Daarnaast droeg Jackson voortdurend ideeën aan waarvan sommige zeer bruikbaar bleken. We hebben meer vrijheid gekregen dingen aan te passen aan de game dan ik op voorhand had durven hopen, ook al zat de filmmaatschappij er voortdurend bovenop. Belangrijkste is dat de game niet als een vluggertje is benaderd. Niet door ons, maar zeker ook niet door Universal.

PU: Wat was het moeilijkste om te ontwikkelen aan deze game?

ANCEL: Kong zelf! Een filmgame waarin de rol van deze aap zo cruciaal is, moest een perfecte Kong hebben. Daar is heel veel tijd en moeite in gaan zitten. Kong moest goed te besturen zijn en tegelijkertijd perfect lijken op zijn evenbeeld op het witte doek. Veel filmgames hebben een bekend karakter in de hoofdrol, maar op het moment dat je het personage bestuurt wordt de zeepbel doorgeprikt, en dat wilden we niet. Je moet Kong besturen en denken 'yes!'

PU: Toch zijn de Kong levels in de minderheid, in vergelijking met de shooter/overlevingslevels, die je met Jack speelt.

ANCEL: Dat is bewust gedaan. Spelen met Kong moet speciaal blijven en daardoor schaarser worden toegepast. Als je een shooter speelt en je begint meteen met het sterkste wapen, verliest de gameplay al snel zijn glans. Voordat je met Kong speelt, heb je al heel wat uren doorgebracht als rondrennende snack voor Dinosauriërs en andere beesten. Wanneer je dan eindelijk even met Kong mag huishouden, voelt dat als een beloning. Het gaat allemaal om dosering.

PU: King Kong is een behoorlijk brede, mainstream game. Ben je niet bang voor de kritiek dat je een knieval maakt richting het grote publiek?

ANCEL: King Kong is niet per definitie makkelijk. Als je alle bonuscontent, extra's en secrets wilt unlocken, zul je echt een volleerd gamer moeten zijn. Bovendien kijkt het spel zelf naar de skills van de speler. Als je een aantal keer achter elkaar faalt, zal een NPC je komen helpen of komen er minder monsters op je af. Dit Dynamical A.I systeem werkt heel goed; zowel voor nieuwkomers als voor ervaren spelers.

PU: Even wat anders. Wat veel fans willen weten: komt er ooit nog een Beyond Good & Evil 2, of richt je je voorlopig enkel op filmgames?

ANCEL: In alle eerlijkheid: we waren bezig met de pre-productie van BG&E 2 toen King Kong voorbij kwam. Dat was een kans die we niet konden laten liggen. Het moge duidelijk zijn dat BG&E me nog steeds zeer nauw aan het hart ligt. Het verhaal van Jade is nog niet af en ik wil het dolgraag verder vertellen. Ik zou de hoop dus nog niet helemaal opgeven. Ik weet in ieder geval dat mijn volgende game, geen filmgame zal zijn.

JAN



Een deel van het team achter King Kong. Achter: Ancel, op de voorgrond Peter Jackson.



WHAT'S UP?

POWERSPY

■ Universal Pictures had ons uitgenodigd voor de pre-screening van de film Doom. En óns was in dit geval de PU-crew, de Powerweb mannen en enkele forum-moderators. Een aanbod dat we graag aannamen. Want je zou maar moeten betalen voor die kutfilm.

■ Anyway, iets ging niet helemaal goed. Een aantal van de PU-crewleden was ziek of kon écht niet. Een paar gingen eerst naar het verkeerde adres en kwamen te laat en een deel kwam nooit binnen.

■ Het deel dat niet binnen kwam, wachtte namelijk op mini-Niels die vanuit Utrecht naar Amsterdam afreisde, maar compleet de verkeerde metro nam en dus in de Bijlmer geraakte. En in dat gedeelte van Mokum valt veel te doen, maar de Doom-film draaide er niet. Toen Niels wel op het goede adres geraakte, was het te laat. De deur van de privébios was dicht en iedereen binnen had zijn telefoon uit.

■ Het oordeel van de film is dus slechts gebaseerd op de mening van enkele PU-leden. Die dan wel weer vrijwel unaniem in hun oordeel waren: namelijk dat het een kutfilm was.

■ Alleen J.J. was een andere mening toegedaan. Hij vond het een prestatie van formaat dat de rug van The Rock zo breed was dat er zonder enige moeite SEMPER VI op gekalkt kon worden. Met grote letters that is!

■ Onze fitnessman sprak van 'een acteurprestatie van epische proporties' en verwacht dat The Rock over een klein jaar bij de Oscarnominaties voor best actor zal zitten.

■ Het gaat niet lekker bij Sony. De inkomsten van het bedrijf staan zwaar onder druk aangezien de ontwikkelingskosten van de PS3-hardware hoger uitvallen dan gedacht.

■ Dit bericht zal ongetwijfeld met gejuich zijn ontvangen in het hoofdkwartier van Microsoft. Niet dat zij nu zo veel geld met hun consoles verdienen (integendeel) maar het bedrijf als geheel maakte weer ongelooflijk veel winst.

■ Daar kan dus wel weer een dikke kruiwagen met doekoe in het zwarte gat worden geflikkerd.

■ Ander nieuws rond de PS3 was de melding dat de nieuwe console van Sony misschien niet helemaal backwards compatible wordt. Oftewel je zal er misschien niet al je oude shit op kunnen spelen.

■ En dan gaat iedereen me toch janken op internet. En wij snappen niet waarom? Waarom wil je oude meuk op de PS3 spelen? Dat kan toch nog gewoon op je PS2? Dan koop je maar een grotere kast waar alle consoles wel in passen.

■ We hadden er een beetje op gehoopt, maar het is er niet van gekomen. Blizzard heeft (nog) geen plannen om World of WarCraft naar de Xbox 360 te brengen.

■ De vrouw van Steven baalt, met de Xbox 360 had Steven zijn verslaving in ieder geval nog naast haar op de bank kunnen botvieren.

BAAS EPIC DIST REVOLUTION CONTROLLER

Over het algemeen zijn interviews met developers zo saai als een real-life soap rond Ed de Goey. Gewoon omdat ze niks stoers durven zeggen, bang als ze zijn dat ze opdrachtgevers voor hun hoofd zullen stoten.

Echter, sommige gasten hebben wél ballen, en Mark Rein, vice-president van developer Epic is zo iemand. Hij maakte op een event van de website IGN de nieuwe controller van de Revolution met de grond gelijk.

"Don't kid yourself - you're going to see more gimmicky, crappy, cheap, I-wish-I-hadn't-bought-it gimmick games based around that controller than you can ever possibly imagine. I guarantee you there's going to be lots of people who say the whole reason for this game is this controller. That they say 'we made the perfect game for the controller'. And all it'll be is about the controller, and not necessarily a great game."



Vervolgens sloopte Rein ook nog de nieuwe PS3-controller.

"I don't think anybody knows what the PlayStation 3 controller looks like, I think we all pray like hell it's not that stupid-looking thing they showed at E3."

Tenslotte hakte de man nog even in op zijn grootste rivalen. EA en Activision die riepen dat het veel duurder en moeilijker zou worden om games voor de next gen te gaan maken.

"I've heard EA and Activision make absolutely ridiculous statements about, 'Oh, it's going to take 30 million dollars to make a game and we need 300 people - that's just a bunch of bullshit. They're just covering up for their own management and incompetence. Or mismanagement I should say. Our team size is only about 50 per cent higher than it was last generation, and we're making fantastic games. Gears of War [Epic's forthcoming Xbox 360 title] is only about 25 people, and that's smaller than most current-generation game teams."

VAN CONSOLE NAAR NAAR PC

Veel PC gamers worden banger en banger dat hun geliefde platform alleen nog maar het domein van shooters en strategie wordt, en dat console versies steeds vaker voorrang krijgen.

Toch valt het allemaal best mee, broeders en zusters van de PC gemeenschap. Zo maakte de Duitse uitgever dtp bekend dat ze twee Activision titels naar de PC gaan brengen. En niet de minste: Tony Hawk: American Wasteland en True Crime: New York City.

Of er nog extraatjes worden toegevoegd is nog niet bekend. Beide games moeten Q1 2006 in de winkels liggen.

Ook de PC versie van Rainbow Six: Lockdown leeft! De game moet begin 2006 op de markt komen. Aangezien de PS2 en Xbox versies nogal wat kritiek kregen, is de PC versie flink aangescherpt. De grootste verbetering in Rainbow Six: Lockdown voor PC moet de 'Enhanced Tactical Experience' zijn. Kortom; slimmere en sterkere tegenstanders waardoor je vaker in een split second een allesbepalende beslissing moet nemen. Ook zijn er heel veel nieuwe wapens en goodies bijgekomen; in totaal twintig kersverse. Wapens kun je customizen met geluiddempers, een laser, een vizier, een groter magazijn enzovoorts.

Voorts is de multiplayer aangedikt. Er zijn diverse nieuwe klassen van de partij, er is een nieuwe Free-for-all spelmode, er zijn nieuwe maps, verbeterde maps én maps uit vorige RB 6 games.

PC gamers worden door Ubisoft en Activision dus zeker niet vergeten.



TH: American Wasteland



True Crime NYC



RBSix: Lockdown

TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
[illegible]	93	[illegible]
[illegible]	91	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
PLAYSTATION 2		
[illegible]	93	[illegible]
[illegible]	91	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	87	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	84	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
XBOX		
[illegible]	93	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
GAMECUBE		
[illegible]	91	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
NINTENDO DS		
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
GAME BOY ADVANCE		
[illegible]	82	[illegible]
PSP		
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	84	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]

SCREENTEST



SPLINTER CELL 4

Ubisoft heeft een tipje van de sluier opgelicht aangaande het nieuwe deel in de Splinter Cell reeks. We waren niet minder dan geschokt bij het zien van de nieuwe screens. Toen we van de schrik bekomen waren, concludeerden we het volgende.

GEVANGENIS: Jawel, Sam Fisher, de held en redder van de wereld uit de vorige games, belandt achter de tralies. Als een ordinaire misdadiger wordt Sam's kop kaal geschoren en krijgt hij een knaloranje overall aangemeten. Niks goggles, niks snipergun... overleven in de gevangenis, daar draait het om.

STEALTH: Zoals je al voelde aan je water, zal Sam uiteindelijk ontsnappen uit de gevangenis en daar komt veel stealth bij kijken. Jezelf tegen het muurtje drukken en bewakers besluipen, maar dan anders.
Overigens verwachten wij, gezien de ontsnappingspogingen, dat niet de hele game zich in de gevangenis af zal spelen. We denken dat de latere levels meer weg zullen hebben van de vorige Splinter Cell games. Maar of Sam ooit nog terugkeert bij Third Echelon?

COMMENTAAR GOD OF WAR OF GRAND THEFT AUTO?

Als het goed is weet je al wie dit jaar de TMF Game Awards (oude PU Awards) hebben gewonnen. En als dat niet zo is, blader dan snel door naar het verslag van de Gameplay in deze PU. Oké, weten we het? En? Heeft de uitslag je blij gemaakt, of ben je juist boos?

Ik heb de afgelopen maanden met veel plezier de discussies op het forum gelezen over de TMF Game Awards als zodanig en de genomineerden in het bijzonder. Het begon met het gezwets dat het allemaal omgekochte zooi zou zijn. Want TMF...
Nou, nadat de genomineerden bekend waren gemaakt, was dat oeverloze gezeik afgelopen. Natuurlijk, als je een grote publieks award-show opzet dan winnen nooit de kleine films, boeken of boeken. Dat is misschien jammer voor de purist, de gamer met de verfijnde smaak, maar het is nu eenmaal de stem des volks en daar is niks mis mee.
Ook ik vind de 'betere' films uit het filmhuis vaak toffer dan de meuk die Hollywood doorgaans op ons loslaat, maar eerstgenoemden zullen nooit een MTV Movie Award winnen (en een Oscar ook niet). Films zijn er niet alleen voor een kleine groep die 'iets begrijpt', maar voor iedereen. Games ook.

DWARSDOORSNEE
Bovendien vond ik dat 'het volk' dit jaar helemaal niet zo'n slechte smaak had. Het was min of meer het rijtje dat ik verwacht had, en met mij eigenlijk de gehele redactie. En ook de winnaars waren de terechte winnaars. Tuurlijk kun je denken 'PC', huh. What the fok?' Maar de PC is wel het grootste platform in Nederland.
Het leuke is dat deze winnaar aangeeft dat het gelul dat een samenwerking met TMF alleen maar breezah-gasten zou aantrekken, bullshit is. Want PC dat was toch voor nerds, en consoles voor die Salou-types? Nu, die nerds beukten de rest er vet uit! Ik vond het gewoon een mooie dwarsdoorsnede van hoe de gamer in elkaar steekt in ons land.

HET JAAR VAN GTA
Maar goed. Ook ik hield een beetje een nare smaak aan de uitslag over. Want ik ben in principe net als jullie een fervent gamer die graag zijn kindjes ziet winnen. En God of War was echt mijn topper van het afgelopen jaar. Toch ging Grand Theft Auto: San Andreas er met de buit vandoor. Twee keer zelfs. En dan denk ik 'damn, gasten, er zijn heel veel gamers die of iets helemaal gemist hebben of iets niet goed in de gaten hebben gehad, want GoW was qua gameplay en graphics zoveel beter.'
Maar ja, ik heb maar één stem. 2005 was gewoon het jaar van GTA. En meer dan 450.000 verkochte exemplaren liegen niet.

J.J.





POWERSPY

■ De WoW-gekte neemt steeds maffere vormen aan (voor de niet WoW-adepten dan). Op Blizzcon wemelt het van de verklede gasten. Dat Jan 's avonds in zijn Blizzard boxershort naar bed gaat, diggen we nog net, maar je verkleden als nightelf...
■ Sinds EA World weten we dat de combinatie drank en jonge gamertjes niet goed samen gaat. EA had voor de presentatie van hun line-up voor deze Kerst namelijk 400 gamers (meest websites) uitgenodigd en tevens de drank gratis gemaakt. En gratis drank voor gasten die normaliter net genoeg geld hebben om twee biertjes te halen in de kroeg...
■ Kortom, aan het eind van avond was vrijwel iedereen onder de 18 zo lam als een Sims-personage op een PC met een framerate probleem. En dat hebben we geweten.
■ Zo liepen twee dronken types lallend met Jan, Ed en J.J. mee naar de auto en stapten vervolgens vrolijk in. Wat natuurlijk niet echt de bedoeling was. Dat je graag vriendjes met ons wilt zijn, prima, maar mee naar huis nemen we je niet.
■ Echter, dit was beide heren niet geheel aan het verstand te praten. Waarop het bijna uit de hand liep omdat Martin, een medewerker van Gamekings, hen een welgemikte vuist in het gezicht wilde plaatsen. Gelukkig voor de twee bleken er toen toch nog een miniem aantal hersencellen niet beneveld en liepen ze de Utrechtse nacht in.
■ Verdere schade volgens de beveiliging: twee gamers die de boel onderkotsten. In de WC gelukkig en niet over een demopod, want kots in een controller, dat sloopt je buttons.
■ Het vermelden waard was ook een medewerker van Insidegamer die door zijn maten was achtergelaten en de laatste bus naar het CS had gemist. En aangezien hij iets achter Emmeloord woonde, solliciteerde hij ernstig naar een nachtje slapen in een duister Utrechts industriegebied. Temeer omdat zijn ouders weigerden de telefoon op te nemen.
■ Maar onze Jan is de kwaadste niet en bracht de man snel naar het station, waar hij dan in ieder geval nog in een verwarmd winkelcentrum kon slapen.
■ We zijn nog steeds benieuwd wat er van deze gast is terechtgekomen. We hebben in ieder geval geen politiebericht gezien de volgende dag.
■ Tenslotte was daar de vis. Die snack van EA viel niet helemaal goed. Bij Niels lag de schubbemans in ieder geval 's avonds vrolijk weer in de WC te spartelen en ook J.J. en vriendin hielden er geen goed gevoel aan over. Ed, daarentegen, had nergens last van. "Ik ben thuis wel wat gewend", sprak hij grijnzend.
■ Overigens gaan we volgend jaar weer, want het was zeker tof.

POWERSPY

■ Super vaag. Een van de topbazen achter de Gizmondo schijnt contacten te hebben gehad met de maffia. Dat kan in onze optiek niet waar zijn. Want als de maffia iets met de Gizmondo te maken had gehad, was het nu op zeker de best verkochte handheld geweest. Al die winkeliers en journalisten zouden die shit pimpen uit angst een afgehakt paardenhoofd in hun bed te vinden...

■ Veel gelul overal over de launch line-up van Xbox 360. Die zou matig zijn. Onze vraag aan jullie: 'zijn launch line-ups niet altijd matig?' Niet dat dit een excuus is, maar toch...

■ Men is nog steeds bezig met die game rond die kutkikker. Terwijl we toch echt gezegd hadden dat ze dat niet moesten doen. Misschien toch eens met die gast van Gizmondo bellen of zijn vrienden niet even...

■ Wij zijn allemaal (nou ja, bijna allemaal) fans van Hideo Kojima. En dus was het heel tof om te horen dat de man een eigen weblog bijhoudt. Verplichte kost voor journo's omdat hij daar vaak leuke scoopjes de wereld in slingert. Echter, die shit was in het Japans.

■ Na veel gezeik heeft Hideo een vertaler in dienst genomen (zijn Engels stijgt niet uit boven het niveau brugpieper met leerprobleem) en kun je zijn teksten gewoon volgen. Op http://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog/

■ Na het zien van Doom worden we toch weer een beetje huiverig voor de komst van Halo en Hitman op het witte doek. Er blijft toch een vloek op rusten.

■ Sid Meier vindt niet de graphics en de techniek hét wapen voor de PC in de strijd tegen de oprukkende console, maar de muis. Volgens onze Sid kunnen de consoleproducenten die muis niet vervangen. En daar zou hij wel eens gelijk in kunnen hebben. Want waar moet je op de bank nu op muizen? Op de glazen bijzettafel voor je, op de kat naast je, op de dijen van je vriendin...

■ Nu zal Nintendo er wel weer anders over denken. Wie weet kun je straks met die nieuwe controller wel ideaal air-muizen. Maar ja, met welke game dan? Pikmin 3?

■ Eigenlijk is dit een dom, extreem voor de hand liggend bericht: Age of Empires 4 en 5 komen er aan! Ja, en deel 6 zal er ook nog wel komen.

■ Maar goed, voor de fans: je kunt het dus al in je agenda zetten.

■ In de categorie 'totale bullshit' of 'slechte pr-stunt': Sony meldt dat de PSP goed is voor de seks. Volgens enkele dames zou de vriend beter in bed presteren sinds hun vrienden met de PSP priegelen. Want vingervlugheid and shit.

■ Wat een gelul. Als je vriend een PSP nodig heeft om beter te leren omgaan met jouw oester, dan heb je echt wat verkeerds in huis gehaald.

■ Het is wachten op de eerste sukkel die vlak voor de liefdesgrot van zijn dame vraagt waar het kruisje zit. Duh!

TOTAL OVERDOSE PRIJSVRAAG



We vroegen jullie in PU 10 een eigen Total Overdose-film op te nemen, met natuurlijk net zulke spectaculaire moves als in de game. Er zijn behoorlijk wat inzendingen binnengekomen en da's niet zo gek, want de hoofdprijs van 25.000 pesos is natuurlijk geen kattenpis.
We hebben de filmpjes ondertussen allemaal bekeken, en de leukste staan op onze site www.powerunlimited.nl.
Wie nu die 25.000 pesos (2000 euro, mind you!) gewonnen heeft, lees je in de volgende Power Unlimited, of op powerunlimited.nl.

■ 100.000 DOLLAR VOOR EEN LUCHTKASTEEL

Een of andere gast uit de VS, genaamd Jon Jacobs, heeft voor 100.000 keiharde George Washingtons een vakantiecomplex gekocht op Calypso. Als het een heet eiland, vol wuivende palmbomen en lekkere chicks was geweest, dan hadden we de man met alle liefde de vijf gegeven. Waren we zelfs jaloers geweest. Maar het gaat hier om een virtueel vakantiecomplex in de MMORPG Project Entropia!
Jacobs, alias Neverdie, krijgt voor die ton de zeggenschap over het complex en hij wil dat geld terugverdienen door vakantiehuisjes te verhuren, marktstalletjes te verhuren in het winkelstraatje en jachtvergunningen uit te geven. En ook hier gaat het weer om harde cash!
Het is niet de eerste maal dat iemand mad veel geld neertikt voor een item in PE. Eerder betaalde een andere Amerikaan bijna 23.000 euro voor een virtueel eiland.
Project Entropia is de eerste MMORPG die er puur op is gericht een echte economie op te zetten. En dus kopen de gamers bij de Zweedse developer Midark voor cash peds, waarmee ze online weer shit kunnen kopen. En de virtuele economie loopt als een trein want er zijn inmiddels al 300.000 inwoners.
De handel in MMORPG's is huge aan het worden. Jaarlijks gaat er in deze zogenaamde schaduweconomie al meer dan 900 miljoen dollar om. En dat is volgens de Volkskrant, dat het bericht bracht, meer dan het totale inkomen van de bewoners van het land Namibië.
Wapens worden verkocht, karakters, items en nu dus ook complete vakantiecomplexen. En waar developers het betalen met echt geld aanvankelijk wilden tegenwerken, proberen ze er inmiddels juist een graantje van mee te pikken. Zo heeft Sony nu een handelszone opgezet in Everquest waar echt gehandeld kan worden, en per transactie betaal je Sony een dollar of meer.
Het einde is nog lang niet in zicht, want voor veel gasten is dit natuurlijk een ideale situatie: ze kunnen met gamen hun geld verdienen, misschien wel meer dan in het echte leven.

DE DESKUNDIGE
Wij vroegen de Amsterdamse MMORPG-deskundige Drs. Steven. Saunders om een reactie naar aanleiding van dit artikel.
PU: Zijn dit soort gasten nu gek, of zijn wij achterlijk?
SAUNDERS: Tja, het is voor de hand liggend om te denken dat dit te belachelijk voor woorden is. Maar persoonlijk denk ik dat dit soort mensen hun tijd vooruit zijn. Virtuele ondernemers... waarom niet.
PU: Maar een ton lappen voor een virtueel ding. Zou zijn vrouw dat weten?
SAUNDERS: Ik denk dat als je financieel in staat bent om een ton neer te tellen voor een stuk niet bestaand onroerend goed, je een hele gelukkige vrouw hebt... al winkelend met jouw creditcard. Ja hoor schat, koop jij maar lekker een eilandje in je spelletje. Dan ga ik nog effe de stad in...
PU: Maar wat nu als iedereen opeens met die game stopt, dan is je geld mooi pleite. Of kun je het huis dan weer verkopen? En jij dan. Dan zit jij straks ook mooi met je door jaren te spelen opgebouwde nightelf level 60. Vind je het gek dat die Chinezen af en toe aan het moorden slaan.
SAUNDERS: Hey hey, ik speel met een Undead character hè. Een beetje respect graag. En u bent bekend met het begrip investeren? Daar zitten ook in de 'echte' wereld risico's aan vast. Misschien krijgt ie er niets voor terug, maar het zou ook zomaar kunnen dat ie over een jaar al twee ton heeft verdiend aan zijn vakantiecomplex.
PU: Is het iets voor jou: geld verdienen met MMORPG's?
SAUNDERS: Ik zou het niet verkeerd vinden hoor. Misschien moet ik een soort gids worden, dat ik tegen vergoeding tours organiseer door Azeroth. Dan kan ik alle onschuldige nieuwkomers een beetje wegwijs maken en beschermen terwijl zij quests doen. Denk je dat daar een markt voor is?



TOP 5

REDENEN OM EEN VIRTUEEL VAKANTIECOMPLEX TE KOPEN

1: Het is altijd mooi weer in virtuele vakantiecomplexen.
2: Je kunt er bijvoorbeeld alleen maar lekkere wijven toelaten...
3: Je hoeft er niet met Onur Air heen te vliegen.
4: Muggen- en insectenvrij!
5: Iedereen wil toch een beetje God zijn?

REDENEN OM GEEN VIRTUEEL EILAND TE KOPEN

1: Je bent al een nerd als je die game speelt, maar als je dit doet...
2: Je vrouw/vriendin ziet je aankomen.
3: Ga dit maar eens aan je maten in de kroeg vertellen. 'Nou, Ik heb vandaag toch iets vets op de kop getikt...'
4: Als je denkt dat je bruin van die shit wordt...
5: Vakantie is nu juist bedoeld om even achter dat scherm vandaan te komen. Als je nu echt helemaal geen leven meer wilt hebben...

NOKIA N-GAGE IN BARCELONA

Onlangs presenteerde Nokia zijn visie op de toekomst van de gametelefoon aan de internationale gamepers. Niels vloog naar Barcelona om nog eens aan te horen hoe de N-Gage in de loop van 2006 wordt omgezet tot platform op meerdere smartphones. Concrete aankondigingen werden er op dat vlak overigens niet gedaan. Wel gaf Nokia een kijkje in de R&D-keuken en liet men onder andere een concept zien dat sterk deed denken aan Nintendo's Revolution-controller. Tenslotte werden er twee games onthuld, Habbo Islands, de N-Gage-spinoff van webcommunity Habbo Hotel, en ShadowBorn, waarin de echte wereld en de spelwereld door elkaar moeten gaan lopen. Om de na een lange dag van presentaties in slaap gevallen journalisten weer wakker te schoppen, werd de dag afgesloten met een wild feest in een hippe discotheek, waar Mini-Niels het publiek samen met een gekke dame van Nokia Finland op een Hans Klok-achtige goochelshow trakteerde. Althans, die conclusie hebben wij getrokken na het zien van deze foto.



POWERSPY

■ Tja, eeeh, wat moeten we hier nu van zeggen? Neigt toch wel erg naar iets met uitmelken en na-apen. Namco komt met een racegame genaamd Pac-Man World Rally. Oftewel je mag straks met die gele pizza heel hard over een hobbelig parcours sjezen. We kunnen niet wachten...

■ Rare heeft bevestigd dat het naast Perfect Dark en Kameo aan nog twee spellen werkt. Wat slecht nieuws is. Niet omdat ze aan nog twee titels werken, maar omdat ze dus gelijk toegeven dat ze ook nog met Perfect Dark en Kameo bezig zijn. Terwijl die games al lang af hadden moeten zijn!

■ Op de 'vrouwelijke game conferentie' in Amerika (geen grap) heeft developer Brenda Brathwaite gesteld dat het voor gamers makkelijker is om iemand virtueel af te slachten dan om iemand te kussen in een spel. Volgens haar is het heel complex om dit gegeven vorm te geven.

■ Lieve Brenda, stop met denken; gamers willen helemaal niet tongen in een game. Daar is geen hol aan. Dat willen ze in het echt. En in een game wil men slachten! Overigens hielp mevrouw Brathwaith ons nog wel aan een nieuw leuk woord voor boothbabes: booth beef!

■ Een Britse politicus in het Lagerhuis (Keith Vaz) heeft de aanval geopend op Bully. Volgens hem is het niet vermakelijk om kids te pesten in een game en al helemaal niet in het echt.

■ Nou beste Keith, vroeger op school was het best lollig om dat jongetje met dat brilletje...

■ Rockstar heeft het dus weer voor elkaar. Ophef over een van hun spellen. Nog nooit hebben we op straat zoveel vragen gehad als naar onze shirtjes met Bully erop. Blijft toch een ijzingwekkend goede pr-stunt.

■ Overigens moeten we er wel bij zeggen, dat Rockstar het controversiële aspect altijd wel in een toffe game weet te verpakken. Je kunt er namelijk op rekenen dat we straks weer een diarreestroom aan slechte pest-games krijgen.

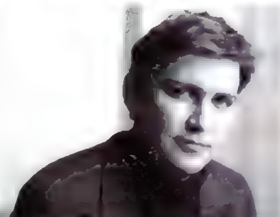
■ Zowel de PS3 als de Xbox 360 krijgen een zogenaamde 'parental control-functie'. Dat betekent dat ouders de console zo kunnen instellen dat hun kids geen 'foute spelletjes' kunnen spelen.

■ Dat wordt natuurlijk een groot drama, want de gemiddelde ouder is compleet analfabeet als het gaat om het instellen van een console. Terwijl kids geen enkel probleem hebben om de porno cookies elke avond van de PC van pa en ma af te halen.

■ Maar het zal je maar gebeuren, dat je een Xbox 360 of PS3 koopt en dat je ouders hem zo instellen dat je alleen nog maar Winnie the Pooh kan spelen. We vinden dat bijna een reden voor de eerste begrijpelijke gamegerelateerde moord.

IN GESPREK MET...

STEVEN JOHNSON, SCHRIJVER VAN EVERYTHING BAD IS GOOD FOR YOU



In "Everything Bad is Good for You" schrijft de Amerikaan Steven Johnson over de effecten van populaire media zoals TV, Internet en videogames. Nu eens geen azijnzeiker die vindt dat spellen slecht voor je zijn maar het tegenovergestelde. Volgens Johnson zijn we de afgelopen decennia steeds slimmer geworden en hebben we dat onder andere te danken aan videogames. O ja? Hoe zit dat dan?

PU: Vertel eens, wie is Steven Johnson?

SJ: Ik ben de auteur van vier boeken over wetenschap en technologie - er is een vijfde in voorbereiding. Als ik tijd heb, speel ik games maar dat komt helaas niet vaak meer voor sinds ik kinderen heb.

PU: Wat bracht je er toe Everything Bad is Good for You te schrijven?

SJ: Ik wilde korte metten maken met het achterhaalde idee dat het een aflopende zaak is met de media om ons heen. Veel mensen vinden bijvoorbeeld dat TV leeghoofdig en verachtelijk is geworden. In het boek beargumenteer ik dat de trend van de afgelopen dertig jaar juist is dat populaire cultuur steeds complexer en mentaal uitdagender wordt - en zélfs dat het gemiddelde IQ daardoor stijgt.

PU: Maar hoe maken games ons dan slimmer?

SJ: Veel videogames zijn enorm ingewikkeld. Download een willekeurige walkthrough en je krijgt een idee van de complexiteit; die van Grand Theft Auto bestond uit 53.000 woorden, da's meer dan mijn boek! Je hersenen hebben een flinke klus aan zulke spellen als je het hebt over het aantal variabelen dat je moet bijhouden, het aantal speldoelen dat je moet ontdekken en nastreven, en de gelaagdheid van de spelregels die je stukje bij beetje in kaart brengt.

"VEEL GAMES GEVEN JE EEN FANTASTISCHE MENTALE WORKOUT."

PU: Denk je dat de lezers van PU daardoor succesvoller worden in het leven dan niet-gamers?

SJ: Ik denk zeker dat gamers gemiddeld beter zijn dan niet-gamers in bepaalde probleemoplossende vaardigheden, zoals bijvoorbeeld patroonherkenning, de capaciteit om na te denken over complexe systemen en visuele intelligentie. Maar als ze alleen maar spelen en hun huiswerk links laten liggen, maakt het waarschijnlijk weinig verschil, haha!

PU: Iets anders, wat vind je van alle negatieve aandacht voor gewelddadige spellen zoals Grand Theft Auto?

SJ: Tja, het is belangrijk te onthouden dat GTA voor volwassenen is gemaakt en een 13-jarige het in principe niet zou moeten spelen. Maar inmiddels is er zo veel negatieve aandacht voor die game dat ouders en overheidsinstellingen uit het oog verliezen dat de mééste populaire spellen lang niet zo gewelddadig en grof zijn en dat die je bovendien in veel gevallen een fantastische mentale workout geven.

Everything Bad is Good for You: How Popular Culture is Making Us Smarter



ISBN 0 713 99802 4
Hardcover, 238 bladzijden
Prijs €16,99



POWERSPY

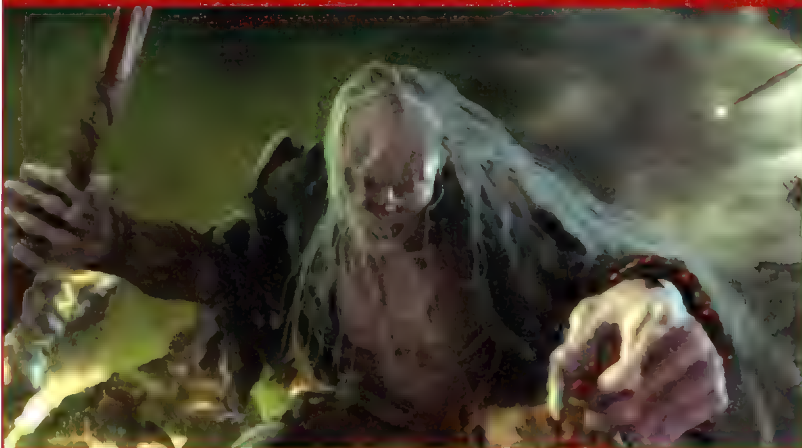
- Veel kenners maken zich druk over de veiligheid van de Xbox 360 aangezien de console zich beduidend meer op het internet richt en er dus letterlijk en figuurlijk veel meer voor open staat. Hackers zouden nu al bezig zijn allerlei narigheid te ontwerpen die jouw Xbox 360 doet vastlopen.
- Wij worden al elke avond zwetend wakker van het beeld van een Xbox 360 die voordat ie opstart een Norton Anti-Virus alert laat zien...
- Ken Kuturagi, het orakel van Sony, heeft geroepen dat de Playstation 3 wel eens 120 frames per seconde kan gaan halen. Even ter vergelijking; bij de huidige generatie consoles is 60 echt al een topprestatie.
- Wat dit technisch gebazel je als gamer oplevert? Knisperstrakke beelden.
- Het leuke van het ongeleide projectiel Kuturagi is dat je weet dat de mensen die de PS3 moeten maken elke keer weer met dichtgeknepen billen naar man's speeches zitten te luisteren. Want zij moeten het nu weer gaan waarmaken.
- Eén ding heeft Kuturagi wel bereikt. We blijven ongelooflijk nieuwsgierig naar de nieuwe console.

PLAYLOGIC KOMT EINDELIJK MET EEN GAME...

Al jaren vallen we jullie lastig met de naam Playlogic, een Nederlandse publisher/developer. Super relaxte gasten, waarmee we prima kunnen opschieten en die ook veel doen voor jongeren die graag games willen maken.
Maar hebben we eigenlijk games van hen gezien de afgelopen tijd? Wij vermoeden dat 95% van de lezers nu 'Nee' roept. Daar komt binnenkort verandering in. Er staan een aantal games van Playlogic op uitkomen en wij denken dat sommige titels best een kans van slagen hebben.
Vooral State of Emergency 2 kan gaan opvallen. Niet omdat het briljant is (we hebben nog niet met de game gespeeld), maar omdat de inhoud controversieel is. Oftewel, je mag vrijuit mensen afslachten. En je weet wat er gebeurt met dit soort games. Die komen in het nieuws.
En je weet wat er met games gebeurt die in het nieuws komen. Die scoren goed bij een bepaald soort gamers. En er zijn heel veel van dit bepaalde soort gamers.
Slimme zet dus van Playlogic om deze titel een jaar geleden op te pikken, een titel die niemand wilde hebben of (en dat is waarschijnlijker) waarniemand iets mee durfde te doen.



COMMENTAAR WORLD OF FREAKCRAFT



In deze PU kun je alles lezen over mijn bezoekje aan Blizzard, een hoogtepunt uit mijn carrière. Tegelijkertijd was het ook weer even schrikken want sommige mensen gaan wel heel ver in hun liefde voor games in het algemeen, en de liefde voor een bepaalde game in het bijzonder.
Zo was er een Zweedse journalist die alles maar dan ook alles over WoW en de vorige WarCraft games wist. Hij kende ieder gebied bij naam, ieder personage dat ooit opdook in een WarCraft game en hij wist zelfs gebieden aan te wijzen in WoW waar niemand ooit van gehoord had.
Het enge was: de Zweed was zó stereotype. Rood peenhaar, baard (waar van alles in bleef hangen), paardenstaart, knalfel overhemd, tikje zwaarlijvig en... hij praatte met zijn mond vol.
Begrijp me niet verkeerd, de man was best sympathiek maar tegelijkertijd ook eng. Zo maakte hij welgeteld 48 foto's van de Blizzard prijzenkast vitrine en stapte hij ongevraagd ieder kantoor binnen van nietsvermoedende Blizzard medewerkers.
Voorts bleef hij tijdens de lunch, de borrel, het diner én het kroegbezoek alleen maar praten over World of WarCraft. Toen iemand zei: "zo, en nu gaan we het niet meer over games hebben", viel hij stil en tuurde de rest van de avond zielig voor zich uit.
De man verzamelde uiteraard fanatiek figurines. Hij raakte in extase toen we eerder die dag het kantoor van de grote Blizzard baas binnenstapten waar werkelijk alle Blizzard goodies die ooit gemaakt zijn, tentoongesteld stonden. En ja hoor; de meeste kende hij én bezat hij zelf. De misdruk van WarCraft roman zus, het limited edition beeldje van poppetje zo, de Koreaanse versie van game x... bizar! En ik dacht dat ik een Blizzard liefhebber was.
Uiteindelijk ging de Zweed naar huis met een losgebedelde WoW cap, een WoW T-shirt en een WoW sleutelhanger en hij was de gelukkigste man op aarde. Een freak wellicht, maar wel een gelukkige freak.

JAN

POWERSPY

- Toch altijd weer een magisch moment, zo'n nieuwe console die in het testhok komt te staan. Alleen willen we nu snel een HDTV in huis hebben staan, want dan zie je pas echt hoe fraai next gen kan zijn. Helaas krijg je die schermpjes niet bepaald gratis bij de aankoop van een pakje boter.
- Activision heeft getracht om Id Software op te kopen. Dat is helaas voor hen niet gelukt. Bod: 90.000.000 dollar. Id ging er niet op in.
- Ander nieuws over Id is dat de broeders Adrian en John Carmack samen 3.5 miljoen dollar verdienen.
- Overigens zou het ons, gezien het intense geflirt tussen Id en Microsoft, niks verbazen als de laatste binnenkort ook een bod doet op deze developer.
- Over biedingen gesproken; het schijnt dat SCi, dat laatst zelf Eidos kocht, in de etalage staat en dat EA en Midway de gegadigden zijn.
- We hebben niks tegen EA, maar het zou toch wel bedenkelijk zijn als deze mannen er in slagen om én SCi én Ubisoft te kopen. Concurrentie houdt elkaar immers scherp en als een bedrijf te veel gamefranchises in haar macht heeft, ligt kwaliteitsverlies op de loer.
- Er komt een next gen Turok, en de game wordt gebaseerd op de Unreal 3 engine. Zal wel heel erg King Kongerig worden.
- Over King Kong gesproken. Het is natuurlijk sneu dat de aap aan het eind moet sterven (al heeft de game volgens Ubisoft een ander eind als je hem op hard uitspeelt).

Kijk, dat zou Nintendo nou nooit laten gebeuren: een aap die aan het eind dood gaat.



WHAT'S UP?



MEER OORLOG

Dat RTS nog steeds een populair genre is, blijkt wel uit de volgende aankondigingen. Vivendi Universal Games en HD Publishing meldden onlangs **Joint Task Force** uit te gaan geven. Een moderne oorlogsgame waarin de oorlogsgebieden van de nabije toekomst (?) centraal staan, te weten het Midden-Oosten, Zuid-Amerika, Centraal-Azië en de Balkan. De game valt op door de absurd gedetailleerde graphics waarop zelfs de bouten en de moeren van de tanks nog kloppend zichtbaar zijn. Gebouwen en voertuigen zijn super realistisch nagemaakt. Meer oorlog komen we tegen in **Faces of War** (voorheen bekend als Outfront II). De game komt van de makers van Soldiers: Heroes of World War II, een puike en eveneens zeer gedetailleerde game. Grafisch gaat Faces Of War daar weer lachend overheen en toont een WO II setting waarbij je zowel Engelse, Amerikaanse, Russische én Duitse troepen mag commanderen. Veldslagen als de inval in Normandië, de slag om Berlijn en de befaamde Battle of the Bulge passeren allen de revue waarbij de A.I. van alle individuele soldaten net zo uitgebreid is als bij shooters, aldus de makers.
Net voor het sluiten van dit nummer kondigde Atari aan dat er een add-on komt voor **Act of War**. De add-on belooft vooral veel nieuwe units en voertuigen, alsook gevechten op water en volledig customizable multiplayer games.


Faces of War

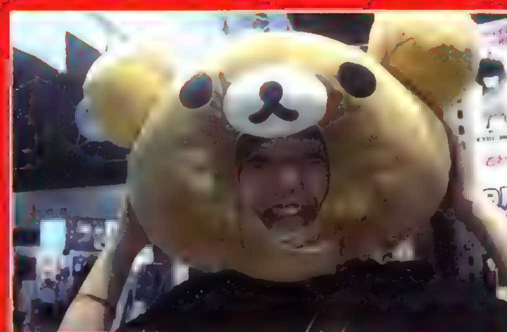

Act of War add-on


Joint Task Force

TOKYO GAME SHOW DVD 2005

VAN PS3 TOT REVOLUTION, VAN SUSHI TOT SAKE

Waar de E3 faalde daar slaagde de Tokyo Game Show wel. Eindelijk kregen we een goede indruk van de line-up voor de PlayStation 3 en gelijk barstte de discussie los: welke console wordt beter? De Xbox 360? De PlayStation 3? Of gaat de Nintendo Revolution als lachende derde er met de buit vandoor. Hevige discussies over dit onderwerp, alle nieuwe games die we zagen op de show en natuurlijk een bijna anderhalf uur durend videodagboek van onze reis naar Japan. ...je ziet het allemaal exclusief op de Power Unlimited TGS 2005 DVD. We gingen lau, we gingen kapot en we hebben sushi gegeten tot onze lompe Hollandse lichamen er bij neervielen. BORIS



Wat wordt de vetste console? Dat is de vraag. Op zoek naar een antwoord op die vraag heeft Steven zich verdiept in de kunst van het vragen stellen en neemt hij het publiek mee op een spirituele reis door de wereld van de vraag.



Kun je zomaar iedereen elke vraag stellen? Kun je vragen beantwoorden met andere vragen? En bestaat er eigenlijk wel zoiets als een domme vraag?

Nadat wij Hitchhikers Guide to the Galaxy hadden gezien in het vliegtuig onderweg naar Tokyo, vroegen wij Steven naar het antwoord op de vraag over het leven, het universum en alles. En hij vroeg "42?".



Misschien is dit niet de juiste plek om filosofisch te worden en misschien is het niet mijn taak om jullie te vertellen over dit soort zaken maar toch weet deze DVD dieper te gaan dan alle eerdere DVD's. Misschien komt het omdat we helemaal zen werden van onze jetlag of misschien was het de groene thee maar jezus wat gingen we diep!

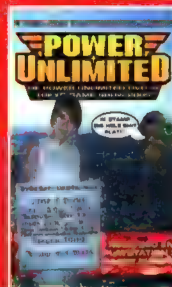
SPIJT

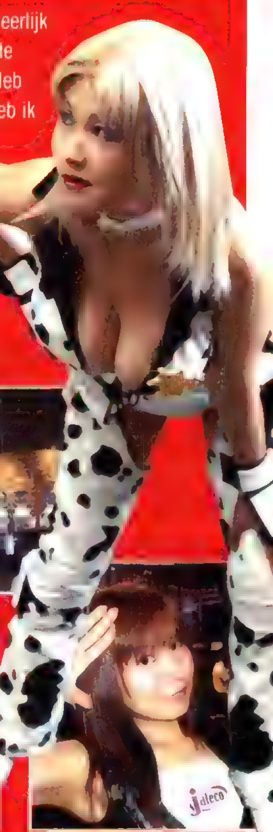
Maar ook op de vraag of je deze DVD moet kopen hebben wij een diepzinnig antwoord. Namelijk JA. Deze DVD mag je niet missen want anders is de kans groot dat je kop implodeert van ellende en je voor de rest van je leven spijt zult hebben van je beslissing.

De TGS 2005 DVD is gewoon vet al was het alleen maar omdat we naar Japan gingen en we volgend jaar weer willen gaan. Misschien zien we jou dan tussen al die maffe Japanners lopen en denk je: "hé, daar heb je die gasten van Gamekings en Power Unlimited. Zal ik ze eens vragen om met mij op de foto te gaan?" En als je dat dan vraagt dan zeggen we gewoon JA. Dat doen we. We zijn lau. We gaan op de foto. Behalve Steven. Die gaat wel met je op de foto maar hij zegt niet JA. Hij zal antwoorden met een vraag. Geheel in de traditie van zijn filosofie. The Way of the Question. Hij zegt NU? Of misschien HUH? Of een andere vraag van die strekking.

KINDJE

Bestellen kan via de shop op www.powerunlimited.nl. Voor abo's is ie een lousy 6,95; niet abonees dokken 9,95. Of je koopt die DVD gewoon bij de Ako of de Bruna terwijl de Power Unlimited er nog aan zit. Dat kan ook. Dan koop je ze gewoon allebei. Is natuurlijk wel een paar euries duurder maar wat geeft het. Voor zo'n dikke DVD betalen we allemaal toch graag een paar euries meer. Ik zal je eerlijk verklappen dat ik zelf gewoon naar de winkel ga en een hele stapel koop. Heb ik met de vorige DVD ook gedaan. Heb ik gewoon zo'n stapel gepakt en gekocht. Die stapel ligt nu nog thuis. Hij staat wat in de weg en soms stoot ik hem om maar ik ben toch blij dat ik hem heb. 'T is toch een soort van kindje van je, zo'n DVD. Laat staan zo'n hele stapel.









ALS JE EEN ACTEUR MOCHT ZIJN, WIE WORDT DAT DAN?

Jan: Na Sin City is Bruce Willis weer helemaal mijn held!

Ed: Nicolas Cage, in vrijwel al z'n films helemaal oke.

Murielle: Als ik een man was, zou ik graag de rol van Al Pacino in The Godfather willen spelen. En de rol van Pam Grier in Jackie Brown van Quentin Tarantino zie ik ook wel zitten.

Niels H: Christian Bale. Na zijn überstoere Batman en bizarre rol in The Machinist (waarvoor hij op een dieet van appel en tonijn in korte tijd zo mager werd als een kampslachtoffer) is hij ineens zo cool dat ik er zin van krijg om American Psycho nog eens te kijken.

Jurjen: Ik kan echt niets verzinnen. Als kind was ik wel altijd fan van Bud Spencer. John Travolta blijf ik ook een stoere gast vinden.

Jeroen: Bruce Willis, volgens mij hoef ik daar niet veel woorden aan vuil te maken.

Niels R: Mickey Rourke, en dan het liefst in Wild Orchid. Wat een coole chopper!

J.J.: Wordt wat lastig als bleekscheet met blonde ogen, maar Samuel L. Jackson is by far de coolste man van Hollywood. Alle andere namen die hier genoemd zullen worden kunnen niet aan de man tippen.

Boris: Dan zou ik Harvey Keitel willen zijn. Komt door zijn rol in Bad Lieutenant. Hij is echt een stoere gast.

Steven: Christopher Walken is de man!





OP BEZOEK BIJ BLIZZARD

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE



De merchandise stond tentoongesteld alsof het topstukken uit een museum waren.

In de bijna tien jaar die ik nu voor de PU werk, heb ik het altijd gezegd: 'wat zou ik graag eens bij Blizzard langsgaan'. Die jongensdroom kwam onlangs uit toen ik met een select groepje Europese journalisten naar Blizzard's hoofdkantoor afreisde voor de eerste officiële World Of WarCraft add-on.

Mijn trip naar Blizzard moet de kortste niet-Europese trip ooit geweest zijn. Ik stapte op een woensdagmiddag op het vliegtuig naar LA om diezelfde avond - tijdverschil meegerekend - gaar in mijn hotel te crashen. Donderdag was de hele dag ingepland bij Blizzard en vrijdag vloog ik alweer terug naar Nederland. Ik denk dat ik nog steeds niet bijgekomen ben van dit bizarre reisschema en de bijbehorende misselijkmakende jetlag.

Maar hé, wat maakt het uit? Ik ben bij Blizzard geweest. Bij Blizzard! De enige ontwikkelaar in deze industrie waar ik ongegeneerd fan van ben. De enige ontwikkelaar die in staat was het stoffige, geitenwollen sokken genre van de MMORPG hip te maken, over de hele wereld. Er zijn momenteel 4,5 miljoen actieve WoW gebruikers; 4,5 miljoen gamers die een moord zouden doen om een voet over de drempel te zetten van het bedrijf dat hen van meer slaap en vrije tijd heeft beroofd dan ze vooraf hadden kunnen vermoeden.

Napels zien en dan sterven, luidt het gezegde. Zoiets geldt bij mij bijna ook voor Blizzard. Al hoop ik natuurlijk wel nog flink wat jaartjes rond te mogen lopen op deze aardkloot. Maar je begrijpt vast wel wat ik bedoel...

BABE & DWERG

Het was dan ook niets minder dan een magisch moment om over Blizzard's drempel te stappen en bij de ingang verwelkomd te worden door twee enorme statues van babe Nova uit het aankomende StarCraft: Ghost en de dwerg uit de WoW introfilm .



ZWAARD & SCHILD

De complete Blizzard studio ademt liefde uit voor alles dat Blizzard is, maar het zijn toch vooral de Warcraft invloeden die het meest nadrukkelijk aanwezig zijn.
Dat blijkt bijvoorbeeld ook uit de waardering van het bedrijf naar zijn medewerkers toe. Als je vijf jaar bij Blizzard werkt krijg je een levensgroot zwaard overhandigt, als blijk van erkenning. Hou je het tien jaar vol dan krijg je daar nog eens een life size schild bij. Een aantal medewerkers heeft deze attributen prominent in hun kantoortje hangen, opgepoetst en wel.
De vraag is natuurlijk: wat krijg je als je je vijftien jaar bij Blizzard in dienst bent. Een compleet harnas? Misschien moeten we bij de PU ook eens zo'n waarderingssysteem invoeren.
[Helemaal mee eens - Ed].


Alles wat er ooit in naam van Blizzard is uitgebracht staat in het kantoor opgesteld.

Vaste prik bij studiobezoeken is een rondleiding. Nu kunnen die me na tig perstrips meestal gestolen worden maar deze keer was ik gretiger dan ooit. Zeer fraai was de vitrinekast met daarin alle onderscheidingen die Blizzard door de jaren heen heeft verzameld. In diezelfde glazen kast stond bizarre Blizzard merchandise opgesteld als ware het relikwieën uit de oudheid. Starcraft gympen uit Korea, WoW Coca Cola blikjes uit China, zeer zeldzame Starcraft comics, limited edition action figures en ga zo maar door.
Ook het kantoor van de Blizzard baas zelf was indrukwekkend. Alles wat er ooit van Blizzard is uitgekomen, stond hier opgesteld. Iedere versie van elke Blizzard titel, ieder poppetje ooit gemaakt, elke poster en WarCraft/ StarCraft/ Diablo/ WoW - goodie... we bevonden ons in een schatkamer en we wilden het allemaal vastpakken, in onze tassen proppen en mee naar huis nemen.
Het bleef uiteindelijk bij een WoW pet maar de mooiste vangst van de dag was natuurlijk de info en de hands-on informatie over de nieuwe add-on!

NAAR LEVEL ZEVENTIG

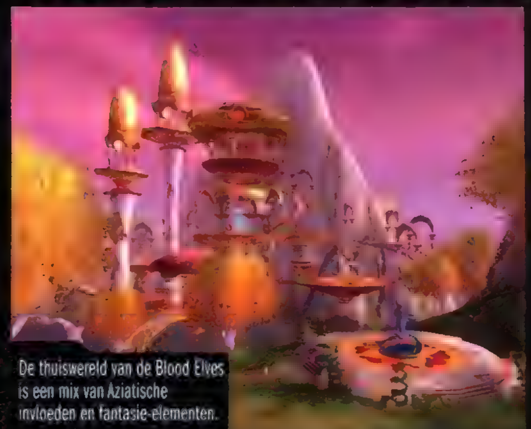
De echte World Of WarCraft freaks hebben waarschijnlijk al via de vele WoW fora de nodige informatie bij elkaar geschraapt maar for the record meld ik 't nog maar eens: de nieuwe add-on voor een van de populairste MMORPG's aller tijden zal The Burning Crusade gaan heten. En voor de kenners onder ons; dat


Een nieuw gebied met invloeden uit de insectenwereld en Egypte.

heeft dus alles te maken met de Burning Legion uit de Warcraft serie.
Het komt er op neer dat het gebied achter The Dark Portal open gaat en dus kunnen we een uitgebreid kijkje nemen in de voormalige thuiswereld van de Orcs. Daarover straks meer, want jullie willen natuurlijk vooral weten hoe hoog je kunt stijgen in level.
Voor The Burning Crusade zal het mogelijk zijn om je personage up te levelen van 60 naar 70. Een stap van tien is ogenschijnlijk niet zo heel veel maar als je beseft hoe lang het duurde om de laatste levels bij elkaar te queesten en te grinden in het origineel, kun je je voorstellen dat deze extra tien je niet zomaar in de schoot worden geworpen. Vooral voor level 70 spelers hebben de makers hele speciale stuff in petto al wilden ze daar ook weer niet te veel over prijsgeven. Toch wist ik ze te ontfutselen dat alleen level 70 personages toegang hebben tot speciale Nether Dragons als flying mounts waardoor in diezelfde nieuwe gebieden speciale plaatsen kunnen worden bereikt, waar je voorheen niet bij kon komen.
Andere grote vernieuwing is de invoering van twee nieuwe rassen; een aan de kant van The Alliance en een aan de kant van The Horde.

WELKOM BLOOD ELVES

Bij The Horde komt het nieuwe ras The Blood Elves. De Blood Elves zijn al bekend in het Warcraft en WoW universum en kun je zien als Night Elves verslaafd aan magie. Ze zijn niet per definitie de boosaardige variant van de Night Elves al hebben ze wel een duister tintje. Hun obsessie met magie uit zich onder andere in het voortdurend experimenteren in een poging de magie naar hun hand te zetten.
De Blood Elves zien er superbe uit. Het kleine groepje aanwezige journalisten was het er unaniem over eens: de Blood Elves zijn fantastisch. Waarom? Omdat je nu voor het eerst een Horde factie hebt die er uiterlijk aantrekkelijk uitziet en die bovendien de meest menselijke trekken vertoont. Ook is hun uiterlijk wat

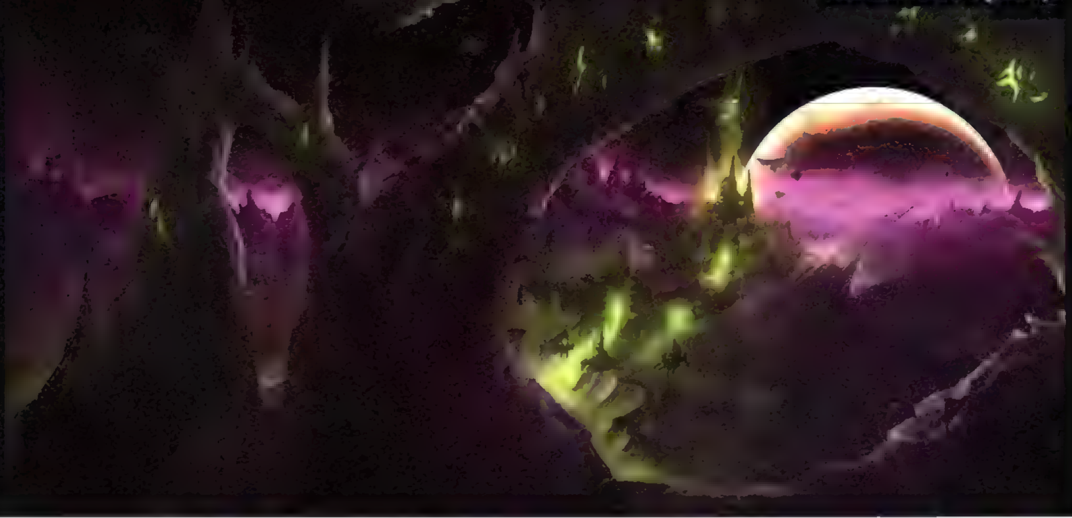

De thuiswereld van de Blood Elves is een mix van Aziatische invloeden en fantasie-elementen.

stijlvoller en leniger dan die van Night Elves. Sexy zelfs, maar ook wat gevaarlijker, en dat komt vooral door de rode accenten die je terugziet in het uiterlijk van dit ras.
Met de Blood Elves ontstaat ook een nieuwe startzone en gamers die als Blood Elves door het leven willen gaan, zullen dus helemaal van voor af aan moeten beginnen op level 1.

"DEZE TRIP WAS ABSURD KORT MAAR DESONDANKS EEN HOOGTEPUNT IN MIJN PU CARRIÈRE."

Dat is ook wel logisch, maar hoeveel WoW junkies kunnen het opbrengen om weer helemaal opnieuw te beginnen? Anderzijds, de Blood Elves zien er zo cool uit, alsook hun gekleurde wapens en uitrustingen, deze wil je spelen. Bovendien zie ik nu al enorme Night Elves versus Blood Elves battles voor me.
Ook de thuiswereld van de Blood Elves is er een om te zoenen. Het is een mix van Aziatische invloeden gecombineerd met herkenbare fantasie-elementen. Veel gebruik van de kleuren rood, oranje, wit en sierlijke gebouwen. Ik hoop dat dit op de screen-


De thuiswereld/startzone van de Blood Elves.


Het gebied The Outland heeft een totaal andere vibe dan we gewend zijn.

BLIZZARD VEREERD IN ZUID KOREA

Blizzard en Korea hebben een hele speciale band. Sterker, de mensen van Blizzard zijn daar net zulke grote helden als Guus Hiddink. En dat allemaal door de RTS StarCraft.
Dit spel verscheen in Korea op het moment dat het land economisch in een enorme dip zat. StarCraft sloeg in als een bom en de gamecafés rezen binnen no time als paddestoelen uit de grond. Eenzelfde boost kreeg breedband internet. Dit alles stimuleerde de investeringen zo gigantisch dat het er mede voor heeft gezorgd dat Korea uit een diep economisch dal omhoog klom.
In de Blizzard vitrine hangen dan ook twee eeuwenoude Koreaanse zwaarden, vergezeld van een brief waarin de Koreaanse regering haar dank uitspreekt namens het volk.

shots een beetje goed uit de verf komt.
Over het andere nieuwe ras dat zich aan de kant van The Alliance schaart, wilde Blizzard niets kwijt. Geruchten gaan dat dit The Pandaren worden maar niemand kon of wilde dat bevestigen. Anderzijds past een aaibaar berenras prima bij The Alliance aangezien deze nog geen beesten in de geledederen hebben.


Dit kasteel bereik je nadat je door de Caverns of Time bent gegaan.

NIEUWE GEBIEDEN

Naast de thuiswereld van The Blood Elves zal een groot deel van The Burning Crusade bestaan uit nieuw gebied achter de Dark Portal. Dit gebied heet The Outland en is een grote woestenij die op mij behoorlijk donker overkwam. Jammer genoeg liet Blizzard geen ingame footage zien van deze nieuwe omgeving maar probeerde men met artwork en herkenbare Blizzard schetsen een eerste indruk te geven van dit grote nieuwe gebied waar straks miljoenen WoW adepten in rond zullen mogen rennen.
Denk aan enorme toendra-achtige gebieden, zwevende rotsblokken, stukken land in draaikolk vorm, vulkanisch gebergte, grauwe moerassen en winderige vlakten waar geen boom of struikje groeit. The Outland heeft iets onheilspellends en zorgt voor een totaal andere uiterlijke vibe dan dat we tot nu gewend zijn van het huidige spel. Daarnaast willen de makers de achterban niet alleen maar nieuwe gebieden voorschotelen. Ook het huidige WoW moet interessant blijven anders krijg je een exodus richting Outland.
Naast de thuiswereld van de Blood Elves en het andere ras, zullen dus ook in Azeroth zelf nieuwe zones zich openen. De fraaiste daarvan vind ik wel de Caverns Of Time. Dit gebied leidt je letterlijk terug in de geschiedenis van WarCraft. Daardoor kunnen spelers zaken uit de voorgaande WarCraft RTS games (opnieuw) meemaken.
Zo zul je op een gegeven moment bij de Dark Portal komen op het moment dat je wellicht kent uit de add-on van de WarCraft II expansion. Maar ook parallelle gebeurtenissen vinden dankzij de Caverns Of Time plaats. Zo zal bijvoorbeeld een grote quest bestaan uit het bevrijden van Thrall in de tijd dat hij nog gevangen was en opgeleid werd tot gladiator. Dit zijn voor longtime WarCraft fans fantastische momenten. En het moment dat je Tarren Mill bezoekt in het verleden voordat het een Undead stad werd, is eveneens zo'n hoogtepunt.


De vrouwelijke Blood Elf; wie wil hier niet mee spelen?


Deze Blood Elf is, gezien zijn zwaard en schild, al meer dan tien jaar in dienst van Blizzard.


Het kasteel van waaruit je de jonge Orc, Warchief Thrall, moet bevrijden.

EINDELOZE WERELD

Of het de hoeveelheid Orc poppetjes waren, de toffe sfeer in de studio, het feit dat ik bijna verleid werd door een zeer aantrekkelijke Franse journaliste(!) [ze was enorm kippig en haar bril vergeten - Ed], de down-to-earth mentaliteit van de Blizzard medewerkers, de gemoedelijke interviews of alles bij elkaar... deze trip was absurd kort maar desondanks een hoogtepunt in mijn PU carrière.
Ik ben zelf thuis even met WoW spelen gestopt omdat er momenteel te veel games uitkomen maar als The Burning Crusade er eenmaal is, duik ik weer vol overgave in de magische wereld die World of WarCraft heet. Als Blood Elf natuurlijk.

NIEUW BEROEP

Nog niet vermeld is het nieuwe beroep in The Burning Crusade: de jewelcrafter. Deze speler kan, enigszins vergelijkbaar als in Diablo, zelf zijn wapens customizen met toffe edelstenen en andere voorwerpen, of dat tegen betaling doen voor andere spelers.
Zeker voor de WoW adepten die helemaal loos gaan op unieke gear en outfits, is dit een geschenk uit de hemel.

WIST JE DIT OVER BLIZZARD?

- Het bedrijf is sinds de ontwikkeling van WoW verviervoudigd qua personeelsbezetting.
- Blizzard heette vroeger Chaos Studios. Het logo leek wel al veel op dat van het huidige Blizzard.
- Na Korea en China, zijn nu Singapore en Taiwan aan de beurt om blootgesteld te worden aan het WoW virus. Blizzard begint langzaam een soort wereldheerschappij na te streven.
- Net als in de rest van Azië gaat men hier werken met accounts. Je koopt dus geen boxed version maar krijgt in plaats daarvan een account en speelt WoW in een gamecafé.
- Ook liggen de maandelijkse prijzen in Azië lager dan in Europa en Amerika. Maar nog steeds komt er heel veel doekoe binnen, hoor.
- Men heeft genoeg ideeën en content voor WoW voor de komende vier à vijf jaar. Ook wil men ieder jaar minstens één commerciële add-on uitbrengen naast de gebruikelijke updates en patches. Voorlopig kom je dus niet van je WoW verslaving af.
- De adventure game die nooit uitkwam, WarCraft Adventures, was voor 90 % af alvorens Blizzard toch besloot de game af te schieten. Oef.
- Bij Blizzard in huis spelen meer mensen Horde dan Alliance.

E ABONNEES



2 MaDiWoDo BIOSCOOPKAARTJES VOOR NIETS

HET MADIWODO-BIOSCOOPKAARTJE GEEFT RECHT OP TOEGANG TOT EEN FILM IN IEDERE BIOSCOOP VAN MAANDAG T/M DONDERDAG (UITGEZONDERD DE ERKENDE FEESTDAGEN EN DE KROKUS-, HERFST-, EN KERSTVAKANTIE) ONAFHANKELIJK VAN DE PRIJS VAN HET GEWONE BIOSCOOPKAARTJE.

oor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

ART IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

GAMESHOPS IN NEDERLAND

ONLINE
WWW.CHEAPGAMEZ.COM

CHEAP GameZ .com

Toppers voor 47,99 !

www.CheapgameZ.com

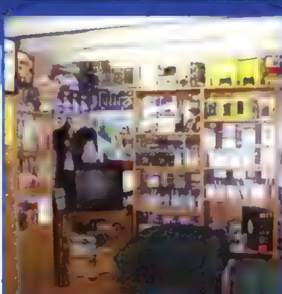
ONLINE
GAMEPLAYER

Gameshop Gameplayer in- en verkoop van nieuwe en gebruikte games en game-consoles. Grote collectie retro.

www.gameplayer.nl , info@gameplayer.nl

tel. 06-53457566





DiGiFan
digital fantasy

XBOX GAMERS OPGELET !!!

XBOX GAMES UITVERKOOP



28 November tot en met 5 December

NIEUWE GAMES
Alle Xbox Games 30% Korting !!!
online en instore

GEBRUIKTE GAMES
Tweede Xbox Game GRATIS !!!
online en instore

Op gebruikte games altijd 12 maanden garantie !
Let op: De acties is de actie-bon vereist.
Levering volgens de DIGIfan actie-voorwaarden.

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Rivieradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871

KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

FRIESLAND
WWW.HOTBIT.NL

Bij HoTBiT kan je terecht voor alle systemen, games en accessoires.
In- en verkoop van nieuwe en tweedehands games.
Wij zijn importeur van de SmartJoy FRAG, hiermee kan je Xbox en PS2 games spelen met een toetsenbord en muis.
Met de PSP2TV kan je de PSP aansluiten op de televisie en spelen met een PS2 controller.
Kijk op onze website voor meer informatie!
Minnemastraat 60 - 64 Leeuwarden 058 - 213 06 36



ONLINE
WWW.GAMESWEBSHOP.NL

Zoekt u een game, console of een accessoire!
Kom dan zeker eens kijken in onze online winkel:
WWW.GAMESWEBSHOP.NL
TEL: 0172 519852
INFO@GAMESWEBSHOP.NL





GELDERLAND
PLAYZ2B

Playz2B



Playz2b in Apeldoorn, de place to be voor gameliefhebbers. Wij verkopen alle topgames (ook 2e hands) en je kunt testen en gamen op alle systemen. Singleplayer, multiplayer, online of in een lan. Kom langs en laat zien wie de beste gamer is!

Asselsestraat 30 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78

Wilt u hier staan met uw advertentie?

Bel dan:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



ONLINE
WWW.NEXTLEVEL.NL

kijk op onze site voor
actuele aanbiedingen en onze filialen.
Next level
Zuidsingel 59 - 3811 HD Amersfoort - 033-4700427





LIMBURG
GAMECITY

GAME CITY



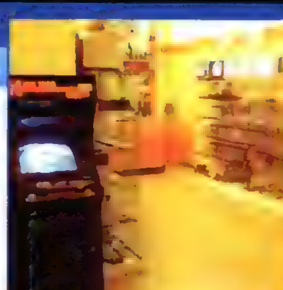
Steenweg 36 Sittard · tel.: 046 - 4515304
Playstation 2 · Xbox · Game Cube · Anime dvd
PSP · Nintendo DS · Gameboy Advance



ZUID-HOLLAND
BACKGAMES

In- en verkoop tweedehands spelcomputers, homecomputers en videogames. Van Retro tot Next-Gen, van Pong tot Xbox.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel: 071 5222 006

BackGames
The Electronic Gaming Specialist



REVIEWS



Wellicht heb je in het eerste gedeelte van deze PU bij het Special Report over de World of WarCraft uitbreiding ergens boven in de pagina een cadeautje zien staan. Dat vraagt natuurlijk om een uitleg.
Nou, dat zit zo. We hadden bedacht om deze PU een beetje een film-vibe mee te geven naar aanleiding van de coverview en enkele andere toevalligheden van de afgelopen maand die allemaal met film(games) te maken hadden.
Iedereen was voor, alleen Jan twijfelde. Onze huisdichter had namelijk zó graag iets in de Sinterklaas sfeer gedaan. Niet echt boeiend natuurlijk maar omdat we ook dit jaar weer weigerden op Jan's verzoek in te gaan om gezamenlijk Sinterklaas te vieren, vonden we dat we toch iets terug moesten doen voor Janneman.
Vandaar dat we bedachten om met z'n allen cadeautjes uit te delen aan games die we graag in onze schoen zouden zien. Maximaal vijf door het nummer heen en maximaal één per game. En dat is dus de reden dat je boven sommige games een of meerdere cadeautjes tegenkomt. Beschouw het als een stempel van kwaliteit.
Natuurlijk staat de PU verder, zoals gezegd, een beetje in het teken van de film; vandaar ook mijn onderwerp voor m'n maandelijkse 0 - 100 rijtje: films waar ik al dan niet met plezier op terugkijk.

ED

0-10	THE DISCOVERY OF HEAVEN
10-20	THE SHELTERING SKY
20-30	POLICE ACADEMY: MISSION TO MOSCOW
30-40	OCEAN'S TWELVE
40-50	DOOM
50-60	THE MATRIX
60-70	CON AIR
70-80	THE LORD OF THE RINGS TRILOGIE
80-90	PEGGY SUE GOT MARRIED
90-100	FACE OFF

BOR'S TIPS

Heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen € 0,65 per minuut.



QUAKE IV
GTA LIBERTY CITY STORIES
GUN
YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR
THE SUFFERING: TIES THAT BIND
MARIO POWER TENNIS TOUR
PROJECT GOTHAM RACING 3
BATTALION WARS
MARIO KART DS
FROM RUSSIA WITH LOVE
WE LOVE KATAMARI
DE SIMS 2
XENOSAGA 2
MARIO SMASH FOOTBALL
EYETOY PLAY 3
MARVEL NEMESIS
X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE
JAK X: COMBAT RACING
RATCHET GLADIATOR
ULTIMATE SPIDER-MAN
THE MOVIES
LORD OF THE RINGS: TACTICS
BUZZ
POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS
SINGSTAR 80'S
CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
AGE OF EMPIRES 3
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
RAZE'S HELL
PAC-MAN WORLD 3
NBA LIVE 06
NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY ARCADE COLLECTION
CRIME LIFE: GANG WARS
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE
KINGDOM UNDER FIRE: HEROES
THE WARRIORS
PAC 'N ROLL
TRUE CRIME: NEW YORK CITY
CIVILIZATION 4

SCORE **83**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	8

Quake 4 is een lekker, luguber knalfestijn maar moet in singleplayer buigen voor F.E.A.R. en Half-Life 2. In multiplayer is Quake 4 echter nog steeds de ongekroonde k

QUAKE 4



"Nee, ik kom echt niet met je mee naar huis om je verzameling smurfenpoppetjes te zien. Volgens m'n moeder moet je nooit iemand vertrouwen die rondloopt met een geladen Nailgun."

AANGENAAM FRAGFEST

Er was een tijd waarin Quake en Unreal de enige namen van betekenis waren in het shootergenre. Die tijd ligt inmiddels achter ons en vandaag de dag moet id Software keihard knokken voor z'n plekkie in de Galerij der Groten. Hoe weerhoudt Quake 4 zich binnen de huidige generatie shooters?

Kruip in de huid van een stoere all American hero en jaag het buitenaardse tuig over de kling. Hoe smeriger de vijanden, hoe lekkerder de kogels hun vlezige lijven doorzeven. Ratatatatatata! id Software heeft er lange tijd patent op gehad maar anno 2005 is er op dit gebied keuze in overvloed. Titels als Far Cry, Call of Duty, Brothers In Arms, Half-Life 2, Halo en heel recent F.E.A.R. hebben allemaal bijgedragen aan de volwassenwording van het genre. Meer verhaal, meer emotie, meer diepgang: zaken die Quake 4 vooraf ook beloofde...

SAMEN KNALLEN

Het spel kent inderdaad meer emotie dan de eerste delen. Door niet-speelbare personages een grotere rol te geven, krijgt het spel meer smoel, meer diepgang. Naast het gebruikelijke kanonnenvoer dat aan je zijde vecht, zijn er dit keer dus ook personages met een eigen attitude en houding, zoals Corporal Cortez, Master Sergeant Bidwel, Lieutenant [illegible]... het zijn allemaal persoonlijkheden die meerdere keren in het spel opduiken.

Laatste personage is echter een engineer met een

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 24 • VERWACHT: OUT NOW



Slavisch accent wiens naam ik niet meer uit mijn aantekeningen kon achterhalen (voor de duidelijkheid; ik heb deze game in een hotel in Londen gespeeld). Deze engineer vindt zichzelf zó'n kanjer dat hij voortdurend bescherming eist van zijn superieuren. Je zult hem meerdere keren moeten begeleiden, en hij vindt dat eigenlijk maar niks. De engineer in kwestie is namelijk van mening dat er, gezien zijn onschatbare waarde voor de mensheid, minstens een compleet minileger moet worden ingezet om hem bij te staan.

Sowieso is het samen vechten met een squad erg leuk gedaan. Met een Medic aan je zijde kun je jezelf altijd healen en een Engineer kan je shieldenergie aanvullen en je wapens upgraden. Deze soldaten zijn weliswaar slim genoeg om zich te verschansen en de vijand zelf aan te pakken maar ze blijven sterfelijk.

HALF STROGG

De meesten weten inmiddels dat je in de huid kruipt van Matthew Kane, een space marine die deel uitmaakt van de Rhino squad, en dat je op een gegeven moment gevangen genomen wordt en tot een soort half Strogg wordt gemaakt.

Dit is een meesterlijke scène maar uiteindelijk heeft het geen enorme invloed op de gameplay. Je wordt sneller, je kunt je healen dankzij kloppende organen die aan de muren van de Strogg basis hangen en je krijgt wat extra skills. Verder blijft het ouderwets knallen waarbij je het merendeel door gangen loopt, schakelaars omzet en deuren opent.

Grafisch is het allemaal weer likkebaardend fraai maar de gameplay is niet zo vooruitstrevend als de graphics doen geloven. De 'open' gebieden zijn nog steeds erg klein en de delen die je per voertuig aflegt, mogen als kinderlijk simpel worden betiteld. Op een gegeven moment reed ik met mijn tank gewoon door alles en iedereen heen, in plaats van dat ik gericht de Strogg aanpakte, en daardoor ontweek ik de meeste (gescripte) groepen vijanden. Misschien kun je dit cheaten noemen maar 't maakt het spel in dit soort situaties veel te makkelijk.

GOOR

Quake 4 staat qua smerigheid zonder meer z'n mannetje. Naarmate je dieper in de krochten van de Strogg basis afdaalt, kom je echt gore zaken tegen. Opengereten lichamen waar experimenten op uitgevoerd zijn, stapels lijken, mensenbotten en walgelijke monsters. Je komt zelfs in een soort afvalfabriek waar Strogg- en menselijk afval via lopende banden wordt afgevoerd naar loeiende ovens. Hier zorgt een van de levelbazen voor een wel heel smerig tafereel. Denk aan het eerste slachtoffer in de film Seven (vraatzucht) en je hebt een idee. Jammer dat deze confrontatie op geen enkele wijze uitdagend is en ook hier de oplossing schuilt in het simpelweg indrukken van een knop op een terminal.

Nog verder kom je terecht in een open riool bestaand uit een smurrie van stront, bloed en lichaamsdelen. Dit is blood & gore all the way baby! Toch werd ik nooit echt bang. Daar waar Doom 3 me zo nu en dan de stuipen op het lijf joeg, vond ik Quake 4 af en toe zeker 'disturbing', maar echt schrikken... mwoah. De Strogg zelf hebben bijna iets komisch met hun grommend, piepende taaltje.

"NOG VERDER KOM JE TERECHT IN EEN OPEN RIOOL BESTAAND UIT EEN SMURRIE VAN STRONT, BLOED EN LICHAAMSDELEN."

ASBURD SNEL

Daar waar de singleplayer van Quake 4 een direct vervolg is op Quake 2, is de multiplayer een regelrechte voortzetting van Quake III: Arena; weinig tot geen nieuws onder de zon dus.

Dat neemt niet weg dat de actie er mag zijn. Meesterlijk is bijvoorbeeld een map waarin enorme blokken in het luchtledige zweven. Door op een icoontje te knallen, lazert het blok naar beneden, iedereen onder het blok verpletterend. Ook oude favorieten als Q3DM17 zijn weer van de partij en dat is alleen maar leuk.

De sloot maps bieden genoeg variatie, zowel qua thema als qua omvang, en kennen zelfs een paar kleurrijke, fris getinte levels! Voor de rest is het de bekende klassieke Quake III gameplay met de graphics van nu, en dat is voor de multiplayer eigenlijk ook wat je wilt.

EEN TIKJE STOFFIG

Toch wordt het tijd dat de mannen en vrouwen van id Software eens goed met elkaar om de tafel gaan zitten. Men is nog steeds meester in het creëren van bloederige, organische monsters en dito speelomgevingen maar de ontwikkelingen op singleplayer gebied hebben een beetje stilgestaan.

Dat men in multiplayer het wiel niet opnieuw uitvindt, vind ik begrijpelijk; leveldesign, snelheid en wapens zijn daar zó'n uitgebalanceerde eenheid... dat biedt tijdloos vermaak.

De singleplayer echter voelt, ondanks de graphics, een beetje old skool, her en der zelfs wat stoffig. Dat dit nog steeds een aangenaam fragfest oplevert, staat buiten kijf maar het blijft allemaal erg simpel.

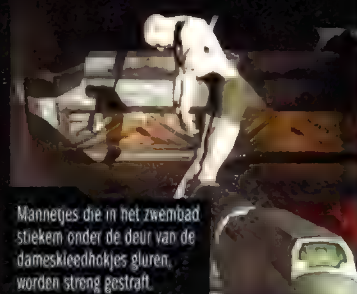
Qua totale ervaring stelt Quake 4 niet teleur maar games als Half-Life 2 en F.E.A.R. moeten toch echt hoger aangeslagen worden.



Kop op jongen. Beter een gat in je hand dan een hand in je gat.



Achteraf had je er spijt van dat hij voor plaatselijke verdoving had gekozen. Het leek 'm in eerste instantie wel leuk via een spiegeltje tijdens de operatie mee te kunnen kijken.



Mannetjes die in het zwembad stiekem onder de deur van de dameskleedhokjes gluren, worden streng gestraft.





ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Een game waar ik persoonlijk enorm naar uitkijk is Enemy Territory: Quake Wars, een soort van Battlefield meets Quake met absurd mooie graphics.

De oorspronkelijke strijd tussen mens en Strogg kun je hier online en via netwerk naspelen waarbij je zowel in de huid van de mensheid als de smerige Strogg kunt kruipen. Ontwikkelaar Splash Damage heeft hiervoor de Doom 3 engine volledig uitgewoond en dat levert onwaarschijnlijk mooie beelden op in enorme speelomgevingen (iets dat Quake 4 zelf ontbeert).

Waarschijnlijk heb je een NASA PC nodig om de game te draaien maar ik kan niet wachten op een eerste hands-on!



"Mmmm, ja precies daar".



Jezus!

ID SOFTWARE • RAVEN SOFTWARE • ACTIVISION• CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.QUAKE4GAME.COM

SCORE 90

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

De vetste game die je momenteel voor je PSP aan kunt schaffen.

POWER UNLIMITED GOLD

grand theft auto Liberty City Stories

HIER MAAK JE EEN OMWEG VOOR

Mijn bus- en treinreizen zijn nog nooit zo snel voorbij gegaan, ik denk dat ik gewoon een omweg ga maken om nog langer van deze game te kunnen genieten.

Plagerig noemde Jurjen Grand Theft Auto: Liberty City Stories (GTA LCS) een remake van GTA III, en hij had natuurlijk wel een klein beetje gelijk. De game speelt zich immers in dezelfde stad af en ook enkele personages kennen we uit GTA III.
Toch mag je het niet echt een remake noemen. De missies zijn namelijk anders en ook de omgeving oogt niet precies hetzelfde.
Sterker nog, het ziet er beter uit dan ik me kan herinneren, gedetailleerder zelfs. Zo zie je reflectie op de wagens, hebben de personages wat meer persoonlijkheid gekregen en kun je gebouwen al van mijlenver zien. Maar het belangrijkste: ik speel het spel nu op de PSP, tijdens een busritje naar het station.

KNAP

Het is bijzonder knap van de ontwikkelaar om de schaal van een GTA spel op een handheld te toveren. Dat dit alles ook nog eens goed speelbaar is

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1-6 • VERWACHT: 2 DECEMBER 2006





Daar sta je dan. Lullig hoor, als je geen standaard op je motor hebt.



Doen ze groepseks tegenwoordig in busjes? Ik dacht in Rotterdamse garageboxen...

zonder al te veel concessies, mag haast een wonder heten.

De actie verloopt soepel en de drukte die er op sommige momenten op straat heerst, leidt hoogstens tot een kleine korte stotter in het beeld, en dan nog alleen als het hele scherm gevuld is met wagens en voetgangers.

Ik vreesde naast een schokkerig beeld tevens voor lange laadtijden en een batterij die leeg geslurpt zou worden. Die vrees bleek grotendeels ongegrond; de laadtijden treden alleen op voor aanvang en na afloop van een tussenfilmpje, bij het naar binnen en naar buiten gaan van een gebouw en het wisselen van eiland. Bovendien zijn deze laadtijden niet eens noemenswaardig; de kortste laadtijd die optreedt is zo rond de drie seconden en de langste (bij het wisselen van eiland) bedraagt 'slechts' acht seconden. Verder zul je geen laadscherm tegenkomen. Dit betekent natuurlijk wel dat er constant data van het PSP schijfje worden gelezen en dat kost energie en dit heeft tot gevolg dat je batterij na ongeveer drie en een half uur leeg is. Je zult dus na een langere treinreis wel even je PSP aan de oplader moeten hangen om ook op de terugreis weer te kunnen genieten van GTA LCS.

GENIETEN

Genieten schreef ik net, en da's niet voor niets; je hebt namelijk gewoon een 'volwaardig' console spel in de palm van je hand. Na ongeveer vijftien uur non stop spelen zag ik de credits voorbij rollen en zat ik pas op 42%. Het verhaal had ik weliswaar tot een goed einde weten te brengen maar de stad ligt nu nog open om ontdekt te worden.

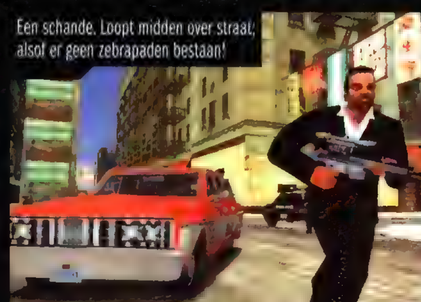
Het is alleen jammer dat deze GTA een beetje als een stap terug voelt. GTA San Andreas heeft de lat behoorlijk hoog gelegd en GTA LCS komt daar niet aan. Zo kun je dit keer niet zwemmen, over muurtjes klimmen of vliegtuigen besturen en voelen de opdrachten die je voorgeschoteld krijgt aan als een herhalingsoefening. Er wordt te weinig nieuws geprobeerd. Men speelt met GTA LCS duidelijk op save.

Is daar dan zoveel mis mee? Niet echt omdat een meer complexe manier van spelen waarschijnlijk niet zou werken op de PSP. De missies zijn dan ook lekker kort gehouden, het is allemaal gewoon gemaakt voor een handheld.

Het is en blijft een fantastisch gevoel om door die digitale stad te rijden en te doen en te laten wat je wilt. GTA LCS doet niet onder voor alle andere delen, het voelt gewoon goed, het voelt af; het voelt echt als een Grand Theft Auto avontuur maar dan voor onderweg. Men heeft gewoon een wereld gecreëerd die perfect past in het GTA universum en, beter nog, uitstekend tot z'n recht komt op de PSP.

"HET VOELT ECHT ALS EEN GRAND THEFT AUTO AVONTUUR MAAR DAN VOOR ONDERWEG."


"Snel instappen. Gaan we wat rondjes rijden over het criminele circuit."


Een schande. Loopt midden over straat, alsof er geen zebrapaden bestaan!



"Kon ik weten dat die hoer zo duur was. Die bitch heeft me helemaal uitgekleed!"


Omdat ze dit soort boten vaak gebruikten voor drugsvervoer, werden ze ook wel speed boten genoemd.

MUZIEK

GTA staat onder andere bekend om de radiostations die je kunt beluisteren terwijl je in een wagen of op een motor door de virtuele steden cruist.

Sinds GTA Vice City zijn de radiostations voorzien van bestaande nummers en ook in Liberty City Stories is dit het geval. Er zijn diverse nummers uit de periode rond 1998 gebruikt: zo luister je op het hip hop kanaal The Liberty Jam naar nummers van 'Raekwon' en 'Noreaga' en luister je op de dance zender Rise FM naar 'Moloko' of 'Green Velvet'.

Op de Xbox versie van de GTA spellen heb je ook nog eens de mogelijkheid om muziek te beluisteren die je op de harde schijf van de console hebt staan, en deze functie is er ook voor de PSP!

Via een programma dat je op de website van de dit spel kunt downloaden kun je muziek van bestaande CD's op je PSP zetten (mits je genoeg geheugen hebt natuurlijk) om ze vervolgens in het spel te beluisteren.

Het toffe hieraan is dat het gevoel van een radiozender gewaarborgd wordt doordat nieuwsuitzendingen de muziek gewoon onderbreekt.

MULTIPLAYER



Misschien is het een schok voor je maar Liberty City Stories heeft een multiplayer optie. Ja, dat lees je goed. De meest populaire game ooit heeft nu eindelijk een multiplayer mode.

Je kunt de game met maximaal zes personen tegelijkertijd tegen elkaar spelen via het ingebouwde Wi-Fi systeem dat de PSP heeft. Je kunt de game helaas niet via Wi-Fi over internet spelen. Ik begrijp eigenlijk niet goed waarom dat niet kan maar ik weet wel dat de meest eenvoudige mode, de Deathmatch, zo leuk is dat we bij Gamekings niet meer aan werken toe komen sinds we deze game hebben.

Tijdens een Gamekings trip naar New York kochten we allemaal een exemplaar van Liberty City en op de terugweg in het vliegtuig hebben we alle passagiers in het achterste gedeelte van het vliegtuig wakker gehouden met ons geschreeuw en gejoel.

Het leuke van de multiplayer is dat de score bijna altijd gelijk op gaat als iedereen zijn best doet. Meestal speel je tegen elkaar en wie het eerste tien kills heeft, is de winnaar.

Er zijn ook andere modes (zie screens). Zo kun je limo's stelen, VIP's begeleiden en er is een team-deathmatch. Het werkt allemaal goed en er is weinig lag.

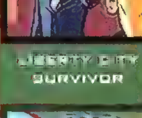
Wat wel opvalt is dat de game tijdens het spelen data van de disc blijft streamen. Dit gaat tegen het advies van Sony in omdat het streamen extreem veel energie kost. Na minder dan vier uur multiplayer waren de batterijen van alle PSP's leeg en bleven wij achter in het vliegtuig met een lichte frustratie omdat de PSP gewoon keihard midden in een game uitviel. Overigens waren de overige passagiers achterin de Boeing 767-300 van Delta Airlines wel tevreden; zij konden eindelijk gaan slapen.






LIST


LIBERTY CITY SURVIVOR


PROTECTION RACKET



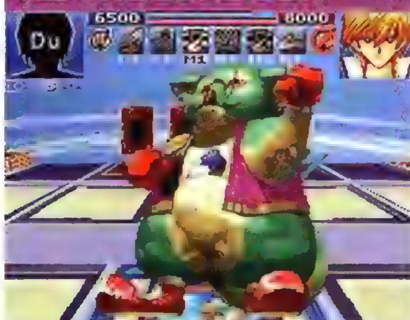

GET STRETCH

ROCKSTAR LEEDS • ROCKSTAR NORTH • ROCKSTAR GAMES • TAKE TWO • TEL: 076-5481350 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES

REVIEW

YU-GI-OH! NIGHTMARE TROUBADOUR

JAN



Yi-Gi-Oh! heeft een ietwat zwabberende reputatie daar waar het games aangaat. Er zijn bedroevende resultaten (Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler) en aardige titels waarvan de beste Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul voor de GBA is.
Toch lukt het maar niet om de ultieme YGO game te maken, hoewel Nightmare Troubadour een flinke stap in de goede richting is. Het is misschien wel de meest pure vertaling van de essentie van het duelleren met kaarten tot op heden.
Des te spijtiger dat de game wat langzaam op gang komt en dat het er weer zo crappy uitziet allemaal, vooral de 3D graphics in het bovenste scherm.
Toch schat ik dat de YGO fan hier heel dik op zal gaan. Het duelleren met de stylus werkt prima, er zijn meer dan duizend kaarten beschikbaar, alle huidige regels zijn van kracht en draadloos multiplayeren én uitwisselen van deck info is strak.

DS **75** SCORE

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

BORIS



Het leuke aan Ties That Bind is dat de game verder gaat waar het vorige deel gebleven is, en dat bedoel ik letterlijk. De game kijkt op je savegame card wat je laatste save punt is van de eerste The Suffering game en trakteert je op een bijpassend begin van dit vervolg.
Surreal Studios heeft zijn best gedaan om ook het verloop van het verhaal in Ties That Bind minder lineair te maken. Deze keer zijn er meerdere endings mogelijk die allemaal weer iets te maken hebben met de goede of slechte beslissingen die je neemt tijdens het spel. Niet verschrikkelijk origineel natuurlijk maar het werkt en soms is dat goed genoeg.
Toen ik voor het eerst in aanraking kwam met Midway's actie horror genre was ik aangenaam verrast maar bij dit tweede deel van The Suffering merk je toch wel dat het hele actie element de spanning van de horror een beetje om zeep helpt.

PS2 / XBOX **72** SCORE

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC / XBOX360

STEVEN

GRAPHICS **8** REPLAY **7** GAME

De gameplay is gevarieerd en met name het paardrijden is dope. Verder biedt Gun vooral bekende kost.

GUN



Ik zie de Amerikaanse senatoren alweer zweten want Gun is zo politiek incorrect als het maar kan. Van het afknallen van dieren tot het afschilderen van indianen als hersenloze moordenaars... je vindt het allemaal in Gun.

Het is geen geheim dat ik niet de grootste fan ben van Grand Theft Auto. Ik kan het concept waarderen maar de speelbaarheid laat naar mijn smaak veel te veel steken vallen.
Ik was dan ook blij te ontdekken dat de door Neversoft geopperde vergelijking tussen Gun en GTA eigenlijk helemaal niet op zijn plaats is, en waarschijnlijk alleen in het leven is geroepen om wat extra publiciteit te genereren.
Je reist in Gun weldegelijk door grote omgevingen en hebt op meerdere momenten de vrijheid om zelf te bepalen welke missie je aanneemt, toch kreeg ik nooit dat GTA gevoel en dat is voor mij persoonlijk dus een goed iets.



"Braaf jongen... ik begrijp dat je schrikt. Ik wist niet eens dat paarden ook schoonmoeders hadden."

"HET VERHAAL EN DE GELOOFWAARDIGHEID VAN DE SETTING ZIJN ZONDER ENIGE TWIJFEL DE STERKSTE PUNTEN VAN DEZE GAME."

STIJL

Eveneens positief ben ik over de stijl, die op bepaalde momenten zelfs de clichés uit andere cowboygames weet te omzeilen. Na enkele minuten spelen had ik al het idee echt in het oude Amerika te zijn beland, waar echte mannen proberen te overleven en de wet hen hier niet altijd bij kan helpen.
Je belandt natuurlijk ook in vele stoffige dorpjes, waar al het tuig zich in de lokale saloon staat te bezatten en de sheriff al lang niet meer de dienst uitmaakt.
Deze omgevingen slaan wat betreft de vormgeving de spijker op zijn kop, maar gelukkig worden ze wel afgewisseld met de nodige bosrijke levels.

BEREN KNALLEN

Als het avontuur begint ben je met je vader aan het jagen, jouw bron van inkomsten op dat moment. Compleet met een suède pak dat zo uit de kledingkast van Davy Crocket (je weet wel, die gast met die wasbeer op z'n hoofd) had kunnen komen, loop je in groene weiden op wolven en beren te knallen.
Maar na dit inleidende deel gaat het verhaal los en volgt de ene na de andere intrigerende gebeurtenis elkaar op, waarbij jouw verleden centraal staat.
Het verhaal en de geloofwaardigheid van de setting zijn zonder enige twijfel de sterkste punten van deze game. De gameplay zelf is alleraardigst en verstoort de ervaring vrijwel nooit, maar vergeleken met het onderhoudende verhaal en de sterke setting is de actie de zwakke schakel in het geheel.



"Maak kennis met wat ik met een gun kan want dit is mijn mijn!"

KOGELS EN PAARDEN

Vanuit een third-person view bestuur je Colton White

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

NEVERSOFT • ACTIVISION • CON

GUN

PLAY 8 79 SCORE

met de twee analoge knuppels. De verschillende locaties die je aandoet hebben je meerdere missies te bieden, die je naar eigen inzien kunt afwerken. Deze missies bestaan grotendeels uit beschermen, escorteren en veroveren, wat uiteraard gepaard gaat met de nodige vuurgevechten. Hierbij heb je de beschikking over meerdere pistolen en geweren, die variëren in kracht en reikwijdte. Dankzij de Quickdraw functie (jaja... bullet-time) kun je de actie vertragen, wat jou een aanzienlijk voordeel geeft.
De enige reden om je vuurwapens niet te gebruiken is de iets te krachtige melee aanval, waarmee je wel erg gemakkelijk vijanden om zeep helpt.
Het best uitgewerkte gameplay element is het paardrijden. In het zadel kun je niet alleen gemakkelijk lange afstanden overbruggen, ook vijanden al rijdend neerknallen of vertrappen maken jouw paard erg nuttig.

BEKENDE KOST

Aan variatie ontbreekt het in de gameplay van Gun niet maar ondanks dat de besturing prima werkt en de missies leuk in elkaar zitten, weet de actie nooit echt epische proporties aan te nemen.
Het is allemaal bekende kost en voelt wel heel erg aan als een 'spelletje', terwijl het verhaal en de setting duidelijk de ambitie hebben jou volledig onder te dompelen in het Wilde Westen.
Dit punt van kritiek is het enige dat Gun ervan weerhoudt om dichter in de buurt te komen van de Gold Award.





"Gegroet broeders Gerafelde Schaamlap en Blaffende Cavia."



Als je dan toch neer geschoten wordt, dan maar door mooie pistolen.

...TACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.GUNTHEGAME.COM

GAME BOY ADVANCE — JURJEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | 80 SCORE

Voor iedereen die nog niet genoeg met Mario getennist heeft, is dit een welkome aanvulling op het GBA-assortiment.

MARIO POWER TENNIS TOUR

Camelot lijkt tegenwoordig vooral in vaste dienst bij Nintendo om telkens weer nieuwe delen in de series Mario Golf en Mario Tennis te maken. Dat doen ze goed, zo blijkt nu ook weer uit Mario Power Tennis op de GBA.

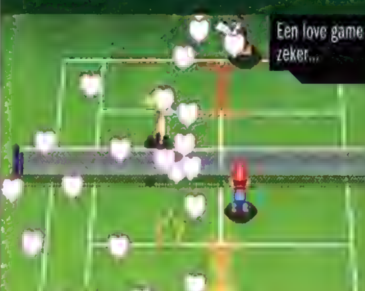
Voor je Marioaanse Tennis-kick kun je terecht in twee speltypen.
Het speltype Exhibition lijkt heel erg op de tegenhanger op de Cube. Je gaat met Mario of één van zijn kleurrijke vrienden (Donkey Kong, Bowser, Waluigi) de baan op om met zowel de gebruikelijke moves (smashes, lobs, volleys) als ronduit bizarre acties (knallende kanontonnen, zwemmen over de baan, ballen slaan met een grote hamer) de wedstrijden in je voordeel te besmashen.
De actie voelt goed en evenwichtig, waarbij de diverse eigenschappen van de verschillende spelers de keuze voor de een of de ander ook werkelijk relevant maken.

DE KONINKLIJKE TENNISADACEMIE

Het speltype Power Tour is een stuk uitgebreider en neigt een tikje meer naar realisme. Hierin neem je de rol aan van een jongetje dat zijn carrière begint aan de Koninklijke Tennisacademie.
Als in een RPG beweeg je je lopend en babbelend over de uitgestrekte landerijen van de academie, hier en daar genietend van een oefensessie of een volwaardige tenniswedstrijd om een plaatsje in het klassement te stijgen. Je treft er zelfs een vriendinnetje om een potje dubbelspel mee te spelen.
In deze spelvariant kun je wel persoonsspecifieke speciale slagen maken maar niet van die bizarre kunstjes als in de Exhibition.



Da's mal, dat net is te smal.



Een love game zeker...

DERDE OPTIE

Het speltype Power Tour steekt erg goed in elkaar, al moet je soms best wel wat tekst verwerken en zoekwerk verrichten voordat je weer eens aan een potje tennis kunt beginnen.
Het speltype Exhibition is leuk voor een pretentieloos potje tussendoor, waarbij ik het betreur dat er geen toernooitjes of kampioenschappen te spelen zijn.
Ik kan me voorstellen dat sommige spelers de Power Tour als wat te omslachtig en de Exhibition juist als te beperkt ervaren. Een derde optie, zoiets als een Championship mode bijvoorbeeld, had de game zeker niet misstaan. Maar zoiets zit er dus niet in.
Natuurlijk zijn er wel mogelijkheden om met twee tot vier gelijkgestemden tegen elkaar te spelen. Dit kan via de bekende snoeren óf met behulp van draadloze adapters.

VERGELIJKBARE ERVARING

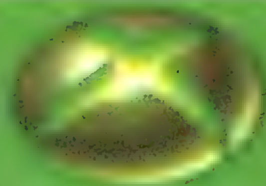
Eigenlijk maakt Camelot geen slechte of overbodige games, en ook Mario Power Tennis is een welkome aanvulling op het assortiment voor de GBA.
Als je al veel met Mario hebt getennist op N64, GB Color of Cube dan kan ik me voorstellen dat je geen zin hebt om tijd en geld te steken in een vergelijkbare ervaring op de GBA.
De échte liefhebbers of mensen die Mario's vorige balspellen hebben gemist en door deze review toch wel een beetje nieuwsgierig zijn geworden, doen hiermee gewoon een puike aanschaf.

OUT NOW • CAMELOT • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL



XO5

J. ALLARD: "DE XBOX 360 IS ECHT EEN CONSOLE VOOR DE HELE FAMILIE"



Xbox Live
Games. Tournaments. Entertainment. All the rewards. Endless possibilities. What are you waiting for?

AMSTERDAM

Nagenoeg de complete PU-redactie was present op de X05 in Amsterdam. Voor de gratis groene cocktails natuurlijk maar vooral om te kijken in hoeverre Microsoft de zaken voor elkaar heeft met de Xbox 360. We speelden de games en noteerden enkele opmerkelijke uitspraken. **JAN**

"Natúúrlijk zullen er tekorten zijn! Natúúrlijk zullen er defecten zijn! Dat soort dingen is inherent aan een wereldwijde lancering. Maar met Xbox 360 gaan we het doen! Gelijktijdige releases in Japan, de VS en Europa! Als eerste! En wij gaan het halen!"
Interviews met woordvoerders van hardwareproducenten als Nintendo, Sony en Microsoft zijn zelden interessant of onthullend. De angst om quotes in de pers te krijgen die de lezer een beeld geven dat niet overeenstemt met "Het Grote Marketingplan" hangt doorgaans als een grauwe sluier over de interview-ruimte; elke zweem van spontaniteit en openheid absorberend als een droge spons.
Daarom alleen al was onze ontmoeting met Microsoft's kale kopstuk J. Allard een verfrissende ervaring. Die man is eigenlijk alleen máár spontaan en open.

NUMMER ÉÉN

Natuurlijk loopt ook Allard wel eens uit zijn haarloze nek te lullen. Maar het enthousiasme waarmee hij dat doet is verkwikkend.
Hoor Allard over de nieuwe controller voor de Nintendo Revolution: "Zo bijzonder is dat ding niet. Wij hebben ook controllers met gyro's gemaakt, al zeven of acht jaar geleden! Zijn we mee op bezoek gegaan bij spelontwikkelaars. Ze waren niet geïnteresseerd."

Allard over grote concurrent Sony: "Ze hebben een fout gemaakt door de PSP uit te brengen. Daardoor lopen ze nu op ons achter. Wij hadden ook plannen om met een handheld te komen maar in plaats daarvan hebben we ons gericht op het voltooien van de Xbox 360. Daarom hebben wij het apparaat en de games nu wel gereed, en kan Sony alleen nog maar conceptfilmpjes tonen."
Allard over de Japanse markt: "In Japan beginnen we weer helemaal bij nul, omdat we de boel met de eerste Xbox daar gewoon verknald hebben. Maar dat zal ons niet nog eens gebeuren. Dit keer is het design van de hardware wel in orde en hebben we vrijwel alle grote, toonaangevende Japanse spelontwikkelaars in ons kamp. Eigenlijk hebben we alleen Miyamoto nog niet maar wie weet wat de toekomst brengt."


Dat was voordat Allard Jurjen's been tatoo had gezien.


Allard: "In Japan beginnen we weer helemaal bij nul, omdat we de boel met de eerste Xbox daar gewoon verknald hebben."

HEFTIG

Wat je ook van het bedrijf vindt, Microsoft heeft het niet slecht gedaan met de eerste Xbox. Met een agressief en typisch Amerikaans marketingbeleid wist de softwarereus een puik stuk hardware krachtig in de consolemarkt te duwen. Ondertussen kan niemand meer om de Xbox heen en is er zelfs een [illegible] Xboxgevoel ontstaan.
Xbox staat voor groot, veel, heftig, extreem, realistisch, overweldigend. Dat dit bij de Xbox 360 niet veel anders zal zijn bleek wel uit de games die tijdens X05 de nadruk kregen.
In Gears of War loods je een zwaar bewapende marinier door een inktzwart bos, waarbij bliksemflitsen een kortdurend maar indruk-

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

"BLACKER, HARSHER, WILDER AT HEART."
– OFFICIAL PLAYSTATION 2 MAGAZINE, UK



NOVEMBER

TRUE CONFLICT. TRUE POWER. TRUE NEW YORK.

TRUECRIME.COM





PlayStation 2

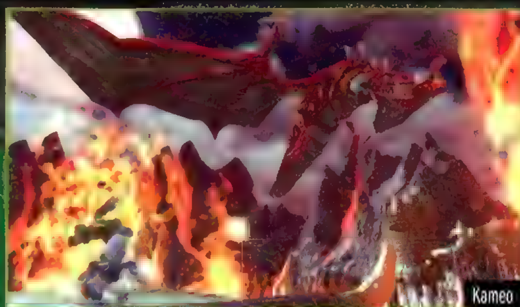


NINTENDO GAMECUBE



ACTIVISION

activision.com


Kameo

wekkend zicht bieden op de rijk gedetailleerde omgevingen.
Het levensecht trillende dashboard en de prachtige reflecties in glas en lak geven je in Project Gotham Racing 3 meer dan ooit het gevoel daadwerkelijk achter het stuur van een racewagen te zitten.
In Crackdown kun je als superheldachtige misdaadbestrijder een wagen van de straat oppakken en de lucht in smijten, om hem vervolgens nog voor de landing op te blazen met een raketwerper.


Amped 3


Project Gotham Racing 3

FAMILIE

Het zijn van die dingen waar de huidige Xbox-bezitter, opgevoed met Halo, Burnout en Splinter Cell, wel pap van lust. Maar hoe zit dat met zijn jongere broertje? En wat moeten de wat meer avontuurlijk ingestelde gamers met al dat geweld?
Dat er los van Kameo wel heel erg wordt ingezoomd op schiet- en race-spellen wordt door Allard niet tegengesproken.
"Maar de Xbox 360 is écht een console voor de hele familie, absoluut. Kijk, ik weet zelf ook wel dat onze eerste games dat beeld niet uitstralen. Maar in eerste instantie hebben we niet eens genoeg consoles om alle hardcore gamers te kunnen bedienen. De eerste lading consoles zijn we alleen aan die doelgroep al kwijt. Tegen de tijd dat we genoeg consoles hebben geproduceerd om ons te gaan richten op de hele familie zullen we ook de games voor de hele familie hebben. Daar kun je op rekenen."

SYSTEM SELLER?

Vreemd genoeg was een paar weken geleden nog niet exact bekend welke games er wel of niet bij de lancering verkrijgbaar zullen zijn. Volgens Allard zal de Xbox 360 gelanceerd worden met twaalf tot achttien titels en daar zullen volgens hem zeker Perfect Dark Zero, Kameo en Project Gotham Racing 3 bij zitten. Aan het eind van 2005 zullen in ieder geval dertig games beschikbaar zijn.

Op basis van onze hands-on ervaringen kunnen we constateren dat er zeker hele vette games in het eerste assortiment voor de Xbox 360 zijn te vinden maar of er nu al een werkelijke system seller tussen zit?
PGR3 zou dat kunnen zijn, en voor gamers die het beu zijn steeds hun PC up te moeten graden, is Call Of Duty 2 natuurlijk een geschenk uit de hemel en een hele mooi game.
Toch bieden lang niet alle games datgene wat je van een next gen titel zou verwachten. Games als Amped 3 en de nieuwe Tony Hawk zien er nauwelijks beter uit dan de voorlopers op de eerste Xbox.

OORDEEL

Een combinatie van een aantal grote, goed uitgewerkte producten, misschien een of twee system sellers en een hoop haastklusjes; het begint een gebruikelijk beeld te worden bij de lancering van een nieuwe console.
De Xbox 360 is als apparaat dik in orde. Hij ziet er goed uit, kan indrukwekkende prestaties leveren, de controller ligt heerlijk in iedere hand en Xbox Live biedt nog steeds de beste ondersteuning voor online-gameplay.
Als je nog wat geld hebt te spenderen en in het eerste aanbod een paar titels vindt die je bijzonder aanspreken, kun je de 360 machine dus nu al met een gerust hart in huis halen. Zie je nog geen titels waar je gamershart sneller van gaat kloppen dan raden we je aan nog even de kat uit de boom te kijken. Heb je ook geen last van die tekorten of defecten.


Vond ik die zwarte accubak nog mooier...

XBOX 360 THE PARTY

Voordat we alle games goed konden spelen, interviews hadden met kopstukken en behind closed doors presentaties bijwoonden op woensdag, bezochten we eerst het feestje de avond daarvoor.

Microsoft houdt sinds de doop van haar (eerste) Xbox een jaarlijks evenement waarbij de nieuwste games getoond worden en er gezopen kan worden op kosten van het gigantische bedrijf uit Seattle.
Deze keer vond het spektakel plaats in de Amsterdamse Westergasfabriek. Het complex is onlangs stevig gerenoveerd en moet tegenwoordig dienst doen als super hip evenemententcomplex. Voor de mannen en vrouwen van Xbox een prima locatie die zich slechts op een steenworp afstand bevindt van de binnenstad waar de internationale pers zich na het feest tegoed zou kunnen doen aan de hoeren en de coffeeshops.

A SOLID PLAN

Het klinkt als een solide plan. Amsterdam is een plek waar iedereen wel eens een avondje op kosten van een bedrijf als Microsoft wil doorbrengen en de journalisten werden dan ook bij bossen ingevlogen vanuit de hele wereld. In totaal waren er meer dan twaalfhonderd aanwezig.
Bij het losbarsten van het feest waren dat er nog maar vijfhonderd en na de act waarbij schaars geklede dames aan touwen aan het plafond hingen en daar op hun kop een aantal scènes uit de nieuwe Perfect Dark naspeelden, geloofden de meesten het wel. De hoeren wachtten en er was toch geen sterke drank.

ECHO

Om 22.30 was de grote zaal zo goed als leeg. De DJ draaide voor de ingehuurde babes die een beetje vragend om zich heen stonden te kijken en het gigantische soundsystem veroorzaakte een eenzame galm in de zaal die normaal gesproken een publiek van rond de drieduizend man kan herbergen. In de zaal stonden een aantal tenten waarin de nieuwe Xbox 360 games gespeeld konden worden. Een handjevol Nederlandse journalisten was nog wel aanwezig. Zij kregen de kans om in alle rust de nieuwe games te spelen. Dat had Microsoft onbewust toch goed geregeld.
De mannen van Gamekings stonden in de hoek aankondigingen op te nemen en waren gedwongen steeds een ander camerastandpunt te kiezen omdat de lege zaal gewoon geen recht deed aan het verder fantastische evenement.

THE GREEN LIGHT DISTRICT

Misschien dat Microsoft er beter aan had gedaan om het hele evenement op de wallen te organiseren want we denken dat de meeste journalisten daar uiteindelijk meer tijd hebben doorgebracht dan achter een Xbox 360. Maar ja, dat neemt niet weg dat X05 in onze ogen een succes was.
Misschien dat die twaalfhonderd journalisten de volgende dag in het vliegtuig terug naar huis nog even hebben gelachen om het idee dat Microsoft er misschien wel beter aan had gedaan om een green light district te bouwen en iedereen een dikke ketser mee naar huis te geven. Maar helaas ligt dat in Seattle toch even iets gevoeliger dan in Nederland.


Hier wordt Perfect Dark uitgebeeld, maar dat had iedereen natuurlijk al gezien.

XBOX 360 DE GAMES



GHOST RECON (3) ADVANCED WARFIGHTER

Onze eerste kennismaking met Ghost Recon 3 was een klein beetje een ontnuchtering. Onze verwachtingen waren torenhoog gespannen maar de game lijkt (nog?) lang niet in staat om dat allemaal waar te maken. We speelden het eerste level dat begint als je in je eentje gedropt wordt in een vijandelijke stad. De graphics zijn schitterend en de shootouts waren overdonderend maar de besturing voelde een beetje indirect. Het is net alsof het even duurt voor het spel begrijpt dat je naar voren wilt lopen. Dat was een vreemde ervaring maar daarbij dient aangetekend te worden dat juist de besturing iets is dat meestal pas in een later stadium tijdens de ontwikkeling wordt getweaked en getuned.

Een nieuwe feature is de mogelijkheid om dicht tegen een muur te gaan staan waarna je letterlijk om de hoek kunt gluren. Als je eenmaal tegen die muur staat, moet je een knop indrukken om de ik-sta-tegen-de-muur-mode weer te verlaten; dat voelt een beetje 1986.

Toch ben ik ervan overtuigd dat Ubisoft deze minpuntjes zal wegwerken in de uiteindelijke versie want per slot van rekening is Ubi geen bedrijf dat half werk levert.

BORIS





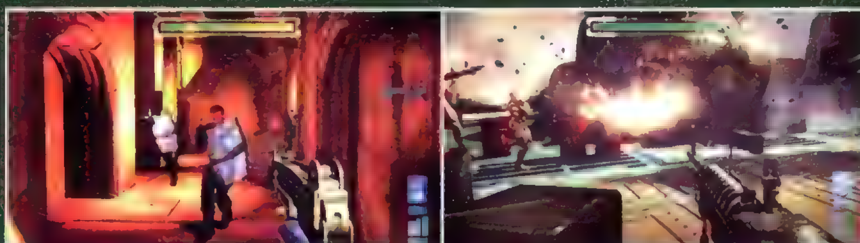
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Oblivion verschijnt niet alleen op de Xbox 360 maar ook op PC. We verwachten echter dat de 3D kaart die dit spel moet gaan draaien waarschijnlijk net zo duur zal zijn als de Xbox 360 zelf. Bovendien bestuurt deze RPG vanuit eerste persoon heerlijk met een Xbox 360 controller.

Oblivion is net als Call Of Duty 2 een game die simultaan is ontwikkeld voor beide platformen. Geen tweede keus dus of een gemakzuchtige port maar een spel dat volledig gebruik maakt van alle technische toeters en bellen van de 360 en ervoor zorgt dat licht, schaduw, vocht en reliëf op zwaarden, schilden en omgevingen levensecht in beeld komen.

De enorme open wereld nodigt uit tot sprookjesachtige avonturen waarbij je zelf je eigen rol kiest. Een game om je in te laten onderdompelen en nooit meer uit weg te gaan.

JAN



PERFECT DARK ZERO

In 1995 lanceerde Rare GoldenEye om te tonen dat first-person shooters in een aangepaste vorm ook heel goed konden werken op een console. Veel games die volgden maakten gebruik van dezelfde spelprincipes, en dat geldt ook voor Perfect Dark Zero.

De verwantschap met GoldenEye is tegelijk de kracht en de zwakte van PDZ. Het is de kracht omdat het gewoon goed voelt om met twee ratelende uzi's een pleintje vol soldaten te bestormen, terwijl je weet dat je er bijvoorbeeld ook voor had kunnen kiezen om met behulp van sniper guns en op afstand bedienbare explosieven hetzelfde doel te bereiken.

Het is de zwakte omdat PDZ eigenlijk niet zoveel anders doet dan GoldenEye, waardoor de spelervaring wel erg herkenbaar aanvoelt. Dit laatste is wellicht goed nieuws voor mensen die niets anders willen en verwachten, maar uiteindelijk zijn we wel tien jaar verder en wordt de game naar voren geschoven als het gezicht van een nieuwe generatie hardware.

Of Perfect Dark Zero wel of niet een geslaagde game is, lijkt af te gaan hangen van wat je ervan verwacht. Vooralsnog vinden we het zeker een vermakelijke shooter maar toch ook een tikje gedateerd.

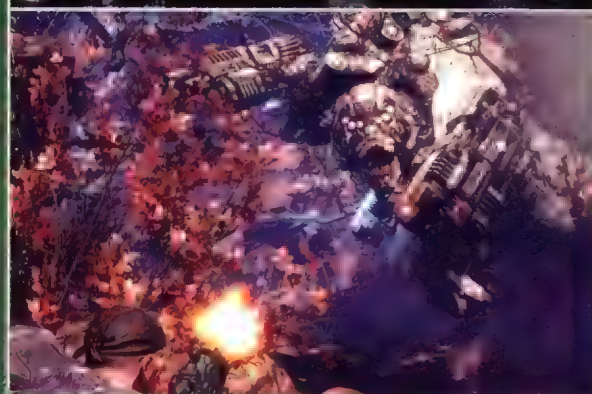
JURJEN







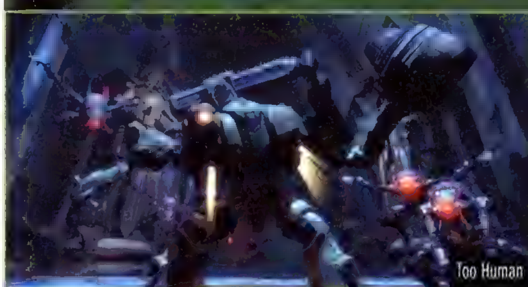




GEARS OF WAR

Nu ik voor de tweede keer GoW in actie heb gezien en achter gesloten deuren gedemonstreerd kreeg door Epic goeroe Cliffy B, ben ik nog meer overtuigd van de grafische kracht en de bijkomende sfeer van deze shooter.
De makers hebben ervoor gekozen om eens een ander type game te maken. Geen run & gun shooter maar een schietspel dat meer ruimte biedt aan tactiek en shootouts in ingekaderde omgevingen. Denk aan Brothers In Arms, alleen dan met opgepompte mariniers in de verre toekomst in plaats van jonge knaapjes in WO II.
Ook viel het me weer eens op hoe fantastisch de graphics zijn en hoe intens die bijdragen aan de sfeer van de game. Natuurlijk staat of valt een titel met gameplay maar de spanning die de letterlijk en figuurlijk donkere graphics teweegbrengen, doen denken aan een topper als Resident Evil 4.
Zo kreeg ik een stuk gameplay te zien waarin de held van het verhaal door de stromende regen in een bos loopt, temidden van vervallen gebouwen en afgebrokkelde muren. Het is midden in de nacht en pikkedonker. In de verte hoor je getrippel en gesnuif, maar je ziet niets. Wanneer de bliksem de omgeving heel even verlicht, zie je nog net een beest wegduiken. De omgeving en ook de huid van het beest zijn fotorealistisch mooi gedaan. Angstaanjagend gewoon.
Ook de shootouts zelf komen bruut in beeld waarbij de brokstukken, vonken en bloedspetters in de rondte vliegen. Het is rauwe actie waarbij ruimte is gehouden voor zowel zenuwslopende momenten als overdonderende shootouts. Voorspel was nog nooit zo leuk...
JAN

TINTELENDE TOEKOMSTMUZIEK


Too Human


Mass Effect


Splinter Cell 4

Natuurlijk werden er een heleboel games getoond die we pas in 2006 te zien krijgen, en waarschijnlijk pas eind 2006.
Zo zagen we onder andere **Too Human**, een nieuwe game van Silicon Knights, die er heel cool uit zag. In deze actiongame speel je een God die de mensheid moet redden van moordende machines en Mechs. Als een soort superunit vecht je voor de troepen uit en kun je met zowel guns als laserzwaarden ongenadig bruut huis houden.
Ook BioWare was van de partij en vertelde ons in een veel te klein peeskamertje alles over **Mass Effect**, een nieuwe action RPG die zich afspeelt in de verre toekomst. Twist is dat je deze keer met een squad speelt die je onder je commando hebt. Je squad is als het ware je reisgezelschap en aan jou om de diverse unieke vaardigheden van je squad uit te bouwen.
Ook nu speelt goed en slecht weer een rol in je speelstijl en heb je steeds meerdere keuzemogelijkheden, in zowel conversatie als actie en het oplossen van puzzels. Het komt er op neer dat er een oorlog gaande is tussen mens en machine en de speler de vraag krijgt partij te kiezen.
Aangezien mensen zich kunnen upgraden met Deus Ex-achtige 'enhancements' en de machines steeds menselijkere trekjes krijgen, kun je je afvragen of beide partijen niet meer en meer naar elkaar toe groeien. En wat geeft de mensheid het recht machines af te slachten?
Dergelijke dilemma's werpt BioWare de speler voor de voeten. Je speelstijl zal invloed hebben op het verloop van het spel, het einde (er zijn diverse, verschillende uitkomsten) en zelfs daarna nog. Huh? Jawel, BioWare kondigt maar meteen een trilogie aan. Mass Effect is deel 1 van een ambitieus drieluik.
De spaarzame beelden die we van de game te zien kregen zagen er gruwelijk mooi uit, maar het is natuurlijk nog afwachten of dit ook daadwerkelijk ingame is. Laten we het hopen want BioWare games zagen er nu niet altijd erg fraai uit en daar mag best eens verandering in komen. Dat ze diepe games kunnen maken staat in ieder geval als een paal boven water.
Wat bij sommige journalisten eveneens tot een harde paal in de broek leidde was de teaser van **Splinter Cell 4**. Duidelijk is dat deze game niet exclusief voor de Xbox 360 uitkomt maar de beelden die getoond werden, waren wel van die versie.
Naar het hoe of wat van het nieuwe Sam Fisher avontuur kunnen we slechts gissen. Ook de slogan 'You Have No Idea What's Coming' die iedere journalist na de presentatie als SMS-je terugvond, vergezeld van een voicemailbericht van Sam Fisher himself, maakte het er allemaal niet duidelijker op.
Wel exclusief voor de Xbox 360 is **Crackdown**, een game van


Tony Hawk: American Wasteland

COMMENTAAR PORTENFESTIVAL: GOED OF SLECHT?

Natuurlijk hadden we voorzien dat meerdere games niet veel meer dan een grafische upgrade zouden zijn; bestaande consolegames die zeg maar opgepoetst zijn voor de Xbox 360. Ik noem alleen al Tony Hawk, Gun, Tomb Raider: Legend en King Kong.

Veel mensen vallen daarover. Ik begrijp dat enerzijds wel, maar één ding wordt hierbij volledig uit het oog verloren. Het betekent namelijk dat je tot eind dit jaar enkele tientallen Xbox 360 games voor je kiezen krijgt. Toegegeven, dit zijn geen games waar je per se een Xbox 360 voor zou kopen maar als je die Xbox 360 toch in huis haalt en je kunt straks kiezen tussen King Kong op de Xbox en King Kong op de 360, dan weet ik wel welke ik wil spelen.

Nu is King Kong een voorbeeld van een port die heel goed gedaan is, en dat geldt zeker niet voor alle ports maar nogmaals, ports zijn ook niet de titels om de Xbox 360 op af te rekenen aangezien ze in basis ontworpen zijn voor huidige spelcomputers.

Echter, het feit dat een aantal ontwikkelaars de moeite doet om én een gewone versie én een high definition versie te maken - binnen een relatief zeer korte tijd - is alleen maar goed. Zo heb je straks een behoorlijke keuze aan games, ook al zijn dergelijke titels duidelijk overgangstitels.

JAN


Half-Life 2

GEWONE XBOX GAMES

Microsoft benadrukte dat de Xbox nog lang niet afgeschreven is hoewel men zelf helemaal geen Xbox games meer maakt.

Je hoeft als Xbox-bezitter inderdaad niet op een houtje te bijten de komende anderhalf jaar. Er moeten nog meer dan tweehonderd Xbox games uit de kokers komen van Activision, Electronic Arts, Ubisoft, Atari, Eidos, Vivendi Universal, THQ en vele andere.

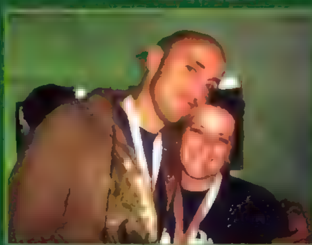
Dat het bijna allemaal multiplatform games zullen zijn, lijkt wel duidelijk. Toch is zowaar af en toe nog een exclusieve game te ontdekken zoals Half-Life 2.

voormalig DMA oprichter en Grand Theft Auto bedenker David Jones.

In Crackdown speel je een genetisch gemanipuleerde spierbal die in een enorme levende stad de misdaad keihard aanpakt. Het toffe was de harde cell-shaded look die je eigenlijk niet bij een dergelijke geweldddadige game verwacht maar die wel heel goed oogt. Ook het feit dat je bijna alles kunt gebruiken en oppakken verhoogt de 'ik-doe-wat-ik-wil-en-niemand-fuckt-met-mij' mentaliteit die deze game uitstraalt.

Tot slot kunnen we nog melden dat id Software en Raven Software bezig zijn met **Wolfenstein III** (werktitel). De thema's zijn nog steeds WO II, Nazi's, occulte experimenten, spionage en heel veel knallen. De game is tevens in ontwikkeling voor PC.

XBOX 360 TOP & FLOP



JAN

Topgame X05: Gears of War en Project Gotham Racing 3 waren voor mij de onbetwiste toppers én het bewijs dat de Xbox 360 weldegelijk als echte next gen console kan worden bestempeld.

Grootste teleurstelling / slechtste game: De Xbox 360 launch mist een game die Halo was tijdens de launch van de Xbox. Een game die iedereen, vriend en vijand, moet spelen.

Ik zou de Xbox 360 wel kopen want: Het is een enorm veelzijdige en krachtige console, het design is prachtig, Xbox Live is beter dan ooit en aan de horizon gloren hele mooie games.

Ik zou de Xbox 360 niet kopen want: Vooralsnog te weinig 'must play' titels maar ik zou hem vroeg of laat toch wel in huis halen, hoor...



JURJEN

Topgame X05: Call of Duty 2. Het paniekerige oorlogsgevoel was adembenemend en daar speelden de superstrakke beelden zeker een rol bij. Project Gotham 3 heeft de meeste next gen-allure. Condemned: Criminal Origins vond ik een aardige verrassing.

Grootste teleurstelling / slechtste game: Het feit dat ik geen enkele game heb gezien die op speltechnisch niveau ook maar enigszins vernieuwend probeerde te zijn. Het zijn allemaal klonen.

Ik zou de Xbox 360 wel kopen want: Een paar games zijn zeker de moeite waard en er zullen er vast nog vele volgen. De games die ook op PS2, Xbox en/of Cube verschijnen, zien er op de Xbox 360 natuurlijk het mooiste uit.

Ik zou de Xbox 360 niet kopen want: Vooralsnog biedt de machine geen toegang tot werkelijk nieuwe ervaringen. Je doet zo ongeveer dezelfde dingen als op je huidige console, alleen ziet het er op de 360 wat beter uit. Of Sony en Nintendo voor meer spektakel en vernieuwing gaan zorgen is op dit moment niet te zeggen.



J.J.

Topgame X05: Project Gotham Racing 3 en als ik dat moet gaan uitleggen, stop ik met mijn vak. Dat ziet iedereen. Next gen zoals next gen moet zijn, geen port, gewoon echt vol steunend op de Xbox 360.

Grootste teleurstelling / slechtste game: Een rare voetbalmanager die ik in een hoekje zag draaien en waar niemand mee speelde. For god's sake, een next gen bak hebben staan en er dan een footiesim voor maken...

Ik zou de Xbox 360 wel kopen want: Hij gaat vet worden, let maar op. Misschien zijn alle games nu nog niet top, maar geef ze even de tijd om de hardware te leren kennen. Launch line-ups zijn altijd minder goed dan je wilt. Maar de hele development wereld heeft er vertrouwen in en dat heb ik zelden gehoord.

Ik zou de Xbox 360 niet kopen want: De launchgames zijn nog niet allemaal super. Wacht een paar maanden en koop hem dan. Heb je meer kwaliteit, denk ik.

BORIS

Topgame X05: Zonder twijfel Project Gotham Racing 3. Die game is zo ongelofelijk mooi dat het werkelijk een next gen game genoemd mag worden.



Grootste teleurstelling / slechtste game: Dat moet haast wel Saint's Row zijn. Mijn favoriete game tijdens de E3 is nog lang niet klaar. De pop-up was zo gruwelijk dat er af en toe hele steden uit het niets verschenen. Deze game komt zeker niet uit voor de zomer van 2006.

Ik zou de Xbox 360 wel kopen want: Het is gewoon een fantastisch apparaat. Xbox Live heeft echt een hele grote sprong gemaakt en een game als PGR3 laat zien waartoe het ding allemaal in staat is.

Ik zou de Xbox 360 niet kopen want: Hmm, kan eigenlijk geen reden bedenken. Misschien de prijs, maar ik vind € 399 niet absurd veel.



NIELS

Topgame X05: Ik ben heel benieuwd naar Too Human, een game van Silicon Knights. Hun spel Eternal Darkness op de Cube was niet helemaal mijn ding, maar zo'n ambitieuze spelserie, daar ben ik wel benieuwd naar.

Grootste teleurstelling/slechtste game X05: Kameo en Perfect Dark Zero van Rare. Allebei te geforceerd groot en spectaculair, terwijl er geen duidelijke lijn te bekennen was. Duidelijk het slachtoffer van te lange ontwikkeling met te veel wijzigingen van plan.

Ik zou de Xbox 360 wel kopen want: Microsoft heeft een gevarieerde line-up van kwaliteitsspellen in voorbereiding en het ziet er allemaal prachtig uit. Vooral PG3 met die ruitreflecties in de in-car view.

Ik zou de Xbox 360 niet kopen want: Echt nieuwe dingen doen die games niet. Als je ongekende ervaringen wilt hebben ben je aan het verkeerde adres. En hoe mooi ziet het er allemaal uit op een gewone televisie?

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | 90 SCORE

Project Gotham Racing 3 is een must-buy voor racefans die een next gen willen kopen. Hou je niet van racen, kijk dan alleen even bij iemand met een 360 hoe vet de graphics van deze nieuwe console kunnen zijn.

PROJECT GOTHAM RACING 3



Twee dagen voor de deadline van deze PU kwam hij binnen: de Xbox 360 debug plus Project Gotham Racing 3. Een feestelijk moment.

Ik werk nu ruim zeven jaar bij de PU en heb dus al een flink aantal hardware-launches meegemaakt. Toch voelt het elke keer weer speciaal als zo'n nieuwe console ons testhok bereikt. De 'oude' apparaten ken je door en door, van het opstartmenu tot de gameplay zelf. Je kent de mogelijkheden, weet waar de grens van het bakkie ligt.
Bij nieuwe hardware voelt alles echter fris. De sky is weer de limit, en dat vind ik persoonlijk een fantastisch gevoel.

BIZAR MOOI

De reden dat we Project Gotham Racing 3 als eerste Xbox 360 review in de PU plaatsen heeft niet alleen te maken met het feit dat we deze game als eerste in huis hadden. Het is ook de game die van de complete launch line-up de meeste indruk op ons heeft gemaakt en die volgens ons het best laat zien waartoe de Xbox 360 in staat is. Want potverdriedubbeltjes wat zien die graphics er bizar mooi uit.
Het is goed te zien dat developer Bizarre Creations een smak meer polygonen ter beschikking, want alles (auto's, publiek en omgeving) ziet er veel strakker en realistischer uit dan je ooit op een console hebt aanschouwd. Vooral het rijden van binnenuit de wagen is ongelooflijk met natuurgetrouwe dashboards en een ruit die alles realistisch weerspiegelt. Ik vind steden als Londen, Tokyo en New York ook perfect tot leven komen. Niet zozeer wat het stadsleven betreft, PGR doet nog steeds wat 'kil' aan, maar ik kon nu echt de Londense deli op de hoek bij de Big Ben vinden én de plek waar ik ooit met Muriëlle (tijdens een trip naar de ECTS) een veel te duur bakje salade heb gegeten.
Je rijdt echt in die steden rond en dat zorgt voor een aparte sensatie. Zo behoort de race in New York, waar je van Manhattan naar de Bronx en terug rijdt over twee bruggen, tot de meest vette tracks ooit en ook Las Vegas by night met al dat licht mag er zijn.

Door: **Martijn** In Engeland het stuur rechts, in Europa links en in Friesland in het midden.


(Bijschrift via Powerweb)

GAMEPLAY

Maar goed, het zou ook suf zijn als Microsoft er met een nieuwe console niet in geslaagd was betere graphics te produceren. Veel belangrijker is hoe het met de gameplay zit. Is die ook van next gen niveau? Dát hadden we in de korte sessies op preview-events nog niet kunnen testen. Nou, die gameplay valt niet echt mee. Natuurlijk zijn er nieuwe modes en nieuwe mogelijkheden, maar die liggen vooral op online gebied. Zo is daar Project Gotham TV waar je de verrichtingen van de beste coureurs kunt bekijken of neem nieuwe modes als Capture the Track of een Photo mode die zo uitgebreid is dat je het bijna een software pakket kunt noemen.
Op singleplay gebied zie ik echter op het grafische aspect na, weinig vernieuwing. De A.I. is in vergelijking met PGR 2 niet aanmerkelijk beter. De CPU's doen 80% van de tijd correct hun werk en 20% van de tijd spelen ze gekke Gerrit.
In de moeilijkheidsgraad is eveneens geen next gen aanpak te zien. Geen dynamisch oplopende moeilijkheidsgraad maar gewoon instelbare niveaus (waarbij hardcore pittig is ondanks de uitstekende besturing).
Ook heb je maar acht wagens per race. Hele vette, dat wel, maar niet de twintig die je misschien bij next gen zou verwachten. PGR 3 biedt gewoon racen zoals je racen kende van de Xbox, alleen dan tig keer fraaier.

OP DE KAART

Een kanttekening wil ik ook plaatsen bij de 'kracht' van PGR 3, namelijk dat er alleen maar razendsnelle bakken voorhanden zijn (ik begon meteen met een Lotus Esprit).
Ik vind dat persoonlijk ook het zwaktepunt. Bizarre's redenatie dat de gamer met snelle wagens wil racen, begrijp ik maar je gaat rijkdom pas echt waarderen als je arm bent geweest. Klinkt dit alles te negatief? Vat het niet zo op! Ik heb me echt super vermaakt met dit spel. Zie het cijfer. Want hoe je het ook wendt of keert, je weet gewoon niet wat je ziet als je de game speelt.
En misschien is dat ook wel het gevoel dat je bij launch wilt hebben: dat je een grafisch monster in je nieuwe console hebt.
PGR3 is niet het next gen gameplay wonder, dat zullen andere games worden, maar het zet de Xbox 360 wel stevig op de kaart.

"PGR3 IS NIET HET NEXT GEN GAMEPLAY-WONDER MAAR HET ZET DE XBOX 360 WEL STEVIG OP DE KAART."


Hé jongens laat eens wat ruimte voor die Subaru Justy die komt aangescheurd.


Oma is inmiddels met breiwerkje en al op de grond achter de voorstoelen gesodemieterd.

BIZARRE CREATIONS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.BIZARRECREATIONS.COM

GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: 2 DECEMBER 2005

SCORE **85**

GRAPHICS **7** REPLAY **7** GAMEPLAY **8**

Een prettig speelbare en originele mix van actie en strategie, denk aan een mengelmoes van Canon Fodder, Battlefield en Pikmin, maar dan anders.

BATTALION WARS

OORLOG IS EEN PRACHTIG SPEL



Als variant op voetbal en touwtrekken is oorlog een prachtig spel. De meeste slachtoffers zullen dit niet met me eens zijn, maar de bevelhebbers in Battalion Wars lijken precies te begrijpen wat ik bedoel.

De leiders van de Toendraanse troepen en het Westerse leger keuvelen met elkaar alsof ze aan het ganzenborden zijn en feliciteren elkaar na afloop van harte met een overwinning, ook al betekent dit dat hun eigen grondtroepen zijn gesneuveld.
Zo hoort dat bij het voeren van een oorlog; niet te veel zeiken over het verlies van voetvolk maar gewoon genieten van spanning, spektakel, strategie en sensatie.
De boel wordt na de eerste paar missies echter wat meer op scherp gezet als het Xylvanische leger onverwacht haar intrede doet. Deze nazi-achtige karikaturen willen de gebieden van de moegestreden Toendranen en Westerlingen veroveren, waarop de laatstgenoemde twee legers besluiten tot een alliantie.

WARTHOG

Aan het begin van elke missie bestuur je een enkele eenheid van het Westerse leger. Laten we zeggen: een verkenningsjeep met mitrailleur aan boord. Het rijgedrag van dit wagentje komt opvallend sterk overeen met dat van de Warthog uit Halo, maar dat is nu niet van belang omdat we het spel meteen alweer pauzeren en een blik op de kaart werpen. Alle groene stipjes zijn vrienden, gele stipjes zijn bondgenoten en de rode stipjes zijn vijanden. Door het vergrootglas over de rode stipjes te bewegen, kun je zien wat voor soort vijandelijke eenheden deze representeren. Het is namelijk van cruciaal belang voor je strategische planning om te weten of je met infanterie, tanks of vliegtuigen hebt te maken, of iets anders...

ZIPPEN

Je kunt vanuit de verkenningsjeep overspringen naar een andere eenheid wanneer je maar wilt. Dit doe je door op de Z-knop te drukken als je de cursor op de gewenste eenheid hebt gericht in het speelveld of deze hebt geselecteerd in het C-stick-menu. Op vergelijkbare wijze kun je eenheden individueel, als compleet leger of als bepaalde groep (bijvoorbeeld: alle mannetjes met bazooka's) selecteren om vervolgens een vijandelijk doelwit op te sporen en de troepen er met een druk op de knop op af te sturen.
Maar laten we even in de Warth..., eh, verkenningsjeep blijven zitten en naar de mitrailleurnesten scheuren om er vlammenwerperpoppetjes naartoe te sturen. Vervolgens gaan we vol gas naar de artillerie aan de rand van de rivier en sturen onze tanks er op af om te zorgen dat het hoofdleger zonder al te veel problemen de brug kan innemen. Of misschien voor de zekerheid toch nog even zelf meelopen als bazooka-mannetje?



"Ai mannen, we hebben een vastloper. Ik vermoed een rups tussen de banden."

DOORDACHT

Dat Kuju veel tijd heeft besteed aan het finetunen van Battalion Wars wordt duidelijk door de fijne en steeds weer iets andere manier waarop de diverse eenheden zich laten besturen, terwijl de doordacht opgezette missies duidelijk maken dat ook op dit terrein van haastwerk geen sprake is geweest.
Wat is dat? Een bericht over naderende luchttroepen? Geen nood, want we hebben nog twee voertuigen met luchtafweergeschut achter de hand. Met een druk op de Z-knop zippen we naar één ervan, om deze zelf naar de positie te rijden waarvandaan het vizier op de naderende helikopters kan worden gericht.



Sinds die afslankoperatie op defensie gebruiken ze vooral light tanks.



(Bijschrift via Powerweb)

Door: **First-Touch** Dat vind ik altijd zo vervelend hé, flamen tijdens het gamen!

GENRE: ACTIE & REALTIME STRATEGIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 9 DECEMBER 2005




"Stoppuuuh, we hebben wat geraakt!" "Oei, ik zie een kunstgebit en iets dat op een rollator lijkt..."


Als het beruchte klus duo Jerry & Ken in de buurt is, wordt alles afgelast.



"MET EEN WERKELIJK GOED STRIJDPLAN MAAKT DE VIJAND GEEN SCHIJN VAN KANS"

IN DE SOEP

Je voelt het wel, het is een behoorlijke klus om in de hectiek van een realtime oorlog de boel een beetje goed aan te sturen. Je komt er meestal het snelst achter wat je moet doen tijdens een missie door deze eerst een paar keer in de soep te laten lopen, om zo van je fouten te leren.
Kleine fouten worden vaak keihard afgestraft, en als je denkt dat je een doelwit wel eventjes onder de voet zult lopen door je complete leger er op af te sturen, zullen de computergestuurde troepen je op meedogenloze wijze demonstreren dat dit spelletje zo niet in elkaar zit.
De mogelijkheid om zowel de groepen globaal aan te sturen als met een enkele eenheid een heldenrol te spelen, geeft een bijzonder soort voldoening, vooral als je de pet van generaal en de gun van marinier op slimme wijze weet te combineren. Je kunt bijvoorbeeld met een enkele, Rambo-achtige assault-soldaat een oprukkende tankdivisie vrij baan geven door de bazooka-poppetjes alvast uit hun hinderlagen te knallen.
Het is heerlijk als de verschillende onderdelen van een invasie of stellingname op elkaar versterkende wijze bij elkaar komen. Met een werkelijk goed strijdplan maakt de vijand geen schijn van kans. Maar voor het zover is...

FRUSTRATIE

Ik speelde Battalion Wars in porties van één of twee missies per avond en heb er van genoten. Dat ik in elke missie een keer of vijf (ook wel vaker) werd verslagen voordat ik de beste aanpak had gevonden, deed aan dat genot geen afbreuk. Nee, laat ik eerlijk zijn, ik heb wel wat momenten van frustratie beleefd maar dan spreek ik over gezonde frustratie, van het soort dat me aanspoorde om de volgende keer nog beter mijn best te doen.
Soms begon ik zelfs spontaan een missie overnieuw, omdat ik het gevoel had dat het beter had gekund. Dat is wat Battalion Wars erg uitdagend maakt en ook de nodige herspeelwaarde garandeert: het kan altijd beter.

TE WEINIG

Het kan altijd beter, zei ik aan het eind van de vorige alinea, en dat geldt ook voor Battalion Wars als totaalpakket. Dat pakket is minder totaal dan me lief is.
Hoe compleet de twintig missies als opzichzelfstaande belevingen ook aanvoelen, het zijn er in mijn beleving een stuk of tien te weinig.
Daarbij is ook het ontbreken van een multiplayer mode pijnlijk voelbaar. Ik waan me namelijk ondertussen zo bedreven als bataljoncommandant dat ik mijn strategische meesterschap wel eens tegen Boris of Steven zou willen inzetten. Man, dat zou me een spektakel zijn geworden zeg, met een leger van een stuk of honderd eenheden een totale oorlog beginnen tegen de troepen van mijn meest gehate vrienden.
Daarbij zou dit ook de ultieme game zijn geweest om elke gamer die zich heeft laten oplichten door een modem voor de GameCube aan te schaffen, nog een klein beetje waar voor zijn geld te leveren met online-mogelijkheden.
Met dergelijke toevoegingen had deze game zeker kans gemaakt op een Gold Award, maar in de huidige vorm is het toch ook wel een aanrader.
Oorlog is en blijft een fantastisch spel, en Battalion Wars is een fantastische en unieke manier om hiervan te genieten.


"Oké jongens, we strijken de vlag. Zetten jullie de bout vast aan?"


'Bij mistig GameCube beeld, minstens dimlicht'.


Door: **GimmeSka** Om te checken of er vijandige snipers waren, liet de groep altijd eerst bebrilde-Bennie een paar rondjes lopen...

KIJJU ENTERTAINMENT • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL




XBOX



PSP


DVD
ROM

Mac

JURJEN

GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	9

90 SCORE

Een absolute must-have voor elke fun loving gamer met een DS.

MARIO KART DS



Dat is een raar gevoel zeg. Ik race over Super Mario Circuit 1. De laatste keer dat ik dat deed moet minstens tien jaar geleden zijn...

Super Mario Circuit 1 is het eerste van de zestien levels die de Retro Grand Prix vormen. Alle levels in deze spelvariant zijn vrijwel identiek aan de banen uit eerdere Mario Kart-games, zoals die respectievelijk verschenen op de SNES, N64, GBA en GameCube.

Naast de klassieke parkoersen zijn zestien nieuwe banen toegevoegd, en dit zijn zeker niet de minste. Mijn voorlopige favoriet is het spectaculaire Waluigi Pinball, een parkoers dat zich wentelt door een reusachtige neonverlichte flipperkast. Als ik op zeer hoge snelheid over een rooster rijd en ver beneden me een ander deel van het kleurrijke parkoers bewonder, stel ik vast dat dit de fraaiste en technisch meest geavanceerde 3D-ervaring is die ik tot op heden op de DS mocht beleven.

TWEE DINGETJES

In de wereld van Mario Kart zijn de afgelopen tien jaar nogal wat veranderingen doorgevoerd. Sommige voelden meteen als verrijkingen, andere maakten de beleving juist een stukje minder spannend of uitdagend.

Er ontbreken in Mario Kart DS twee dingetjes die ik graag had teruggezien: het springveertje uit Mario Kart 64 en online-ondersteuning van de Battle mode. Verder zit alles erin wat ik van een Mario Kart verlang, en eigenlijk nog wel wat meer dan ik had verwacht en gehoopt.



Dino's worden altijd een beetje misselijk als ze harder gaan dan 2 km/uur.

POETSEN

Allereerst gaan mijn computergestuurde tegenstanders gelukkig niet sneller rijden als ik aan kop lig, daar heb ik me sinds MK64 namelijk nogal aan geërgerd. Achterliggers krijgen wel betere powerups, maar daar kan ik mee leven. Vooral als ik zelf een beetje achterop begin te raken, hèhè.

Naast de vertrouwde paddestoelen, supersterren, koopaschilden en bliksemflitsen, zijn er twee nieuwe powerups: een Bullet Bill die je korte tijd met superhoge snelheid vooruit brengt en een inktvis die het schermpje van je tegenstanders van een flinke klodder zwarte inkt voorziet.

Grappig DS-ding: je kunt de inkt van het schermpje poetsen door over het Touch Screen te wrijven. Een andere typische DS-gimmick: in de Battle mode kun je de ballonnen aan je wagentje opblazen via de microfoon.

Het tweede scherm geeft aan waar je tegenstanders zich ten opzichte van jou bevinden en welke powerups ze bezitten. Daarnaast verschijnt een bovenaanzicht van de baan met zoveel details dat het ook door enkel op dit scherm te kijken nog mogelijk is je kart het circuit rond te sturen. Handig als je een voorwerp zoekt.

SPOOKHUIS

Naast dit soort nieuwtjes zijn ook enkele werkelijk substantiële extra's doorgevoerd. Zo kun je in het speltype Mission terecht om zes werelden met elk acht avontuurlijke missies te voltooien. Je moet bijvoorbeeld met een trillende Luigi achteruit rijden om een spookhuis te ontvluchten of een groepje wandelende cactussen doden door ze met bommen te bestoken. Aan het eind van elke wereld wacht een gevecht tegen een eindbaas uit Mario 64!

De belangrijkste extra's in MKDS zijn de mogelijkheid om draadloos tegen spelers (maximaal acht in totaal) in je omgeving te racen enerzijds, en om via het internet te spelen anderzijds (zie ook het nieuws in deze PU).

De nieuwe levels in de Battle mode bieden zeer smakelijke mogelijkheden en verrassingen, waaronder de optie om in teams tegen elkaar te strijden.

COMPLEET

Dat deze review een opsommerig karakter heeft gekregen, komt doordat ik meer heb te vertellen dan op deze pagina mogelijk lijkt.

Ik noem nog even de mogelijkheid om zelf een embleem op je kart te kunnen tekenen, het feit dat goede prestaties worden beloond met extra coureurs, wagens en een Mirror mode alsmede de mogelijkheid om wapens achter je aan te slepen, en dan stop ik met mijn bij voorbaat tot mislukking gedoemde pogingen compleet te willen zijn.

"MARIO KART DS IS EEN IJZERSTERKE COMPILATIE VAN ALLES WAT VIRTUEEL KARTEN LEUK MAAKT."



Uit respect voor het koningshuis geen opmerkingen over vrouwen en racen.



Luigi maakt effe een pitstop in de darkroom van café De Bruine Snor voor een goede doorsmeerbeurt.



Samenvattend wil ik zeggen dat dit een meesterwerkje is geworden.

Mario Kart DS is een ijzersterke compilatie van alles wat virtueel karten leuk maakt, waarbij genoeg nieuwe toeters en bellen zijn toegevoegd om hiervan een ervaring te maken die verfrissend aanvoelt en erg lang leuk blijft.

Een absolute must-have voor elke fun loving gamer met een DS.

GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

KONAMI

TR
TEL
THEM

GA



3+
www.pegi.info

XBOX
XBOX LIVE



PlayStation.2

PSP
PlayStation Portable

PC DVD ROM

Y
LING
IT'S
ONLY A
ME



HIGHBURY

Arsenal

PRO EVOLUTION SOCCER 5

DEVOTED TO THE GAME

www.pes5.net

PS2 / XBOX / GAMECUBE JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 5 GAMEPLAY 7

SCORE 69



FROM RUSSIA WITH LOVE

EA komt zo'n beetje ieder jaar met een nieuwe Bond, maar ik keek gek op toen deze nieuwe Bond eigenlijk heel oud bleek te zijn...

Ik vraag me af of veel mensen van onder de dertig weten dat Sean Connery ooit de rol speelde van James Bond. Die extra amusementswaarde zal dan ook aan hen niet besteed zijn maar tegelijkertijd maakt het ook geen drol uit: From Russia With Love is gewoon weer een vermakelijke, actievolle Bondgame voor de massa.

OUDE BOND

Dit nieuwe James Bond avontuur is een typische EA game. Het wordt je nooit echt moeilijk gemaakt tijdens de missies, de levels zijn zo ingedeeld dat je haast automatisch van A naar B loopt zonder te verdwalen en tegelijk is de actie overdonderend. Ook From Russia With Love zit weer op deze degelijke manier in elkaar.

De rol van James Bond wordt ditmaal niet door Pierce Brosnan vertolkt maar zoals eerder gezegd door niemand minder dan Sean Connery.



Sean Connery laat weer eens zien waar ie vandaan komt. Het is namelijk een Schot.



"Nee meisje, dat was dus niet het knopje voor de rugleuning."

Naast zijn beeltenis heeft EA ook duiten neergelegd om Sean teksten in te laten spreken. Dat werkt bijzonder goed en voegt zeker het een en ander toe aan de authenticiteit van het spel.

HEFTIG

Naast bekende acteurs en bekende actrices strikken voor rolletjes in hun spellen, weet EA ook hoe je een actiegame maakt. Heftige schietpartijen worden afgewisseld met wilde achtervolgingen waarbij de nodige explosies niet geschuwd worden.

Echt nadenken is er niet bij want het wordt je in alle opzichten bijzonder gemakkelijk gemaakt. Zo richt James met een druk op de knop automatisch op zijn tegenstanders en kun je simpelweg afdrukken om een vijand uit te schakelen. Ook tijdens het rijden zal je een handje worden geholpen omdat ook hier de tegenstander automatisch in het vizier wordt genomen als je hem met je geweervuur bestoken wilt.

HARDCORE

Je kunt er overigens wel voor kiezen om via de zogenaamde 'Bond focus' handmatig op de vijand te mikken. Zo kun je bijvoorbeeld een handgranaat uit zijn houder schieten zodat hij naast de ongelukkige op de grond valt en ontploft, of het touw kapot schieten waar een vijandelijke soldaat aan bungelt.

Op die manier scoor je punten die je kunt gebruiken voor het verbeteren van James' vaardigheden. Een klein RPG elementje dat de 'hardcore' gamer ook nog wat plezier laat beleven aan deze titel. Tenminste, dat zal de achterliggende gedachte zijn geweest.

MAKKELIJK

From Russia With Love is een uiterst degelijk spel dat geheel volgens het bekende EA recept is bereid: eenvoudige gameplay, bekende namen en vette actie.

Je kunt er dan ook donder op zeggen dat deze game door met name de casual gamer zeer gewaardeerd gaat worden. Hou je echter van de nodige uitdaging, dan moet je deze game dus niet hebben.

GENRE: ACTIE AVONTUUR • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW • WWW.EAGAMES.NL

PLAYSTATION 2

NIELS

GRAPHICS 9 REPLAY 7

We Love Katamari is uniek, stijlvol en speelbaar. Ondersteun dit soort

WE LOVE

Het vervolg op Katamari Damacy verschijnt gelukkig wél in Europa. Eindelijk kunnen we hier ook naar hartelust omgevingen op orde brengen door onze katamari te laten rollen!



De maker van Katamari Damacy, Keita Takahashi, wilde eigenlijk helemaal geen vervolg maken op het maffe Katamari Damacy. Op de Game Developers Conference Europe, een conferentie voor spellenmakers die onlangs in Londen werd gehouden, bood hij zelfs zijn excuses aan voor het feit dat hij niet opnieuw met een uniek nieuw spel is gekomen.

Wie het vervolg We Love Katamari speelt, snapt meteen waarom Takahashi is gezwicht voor een vervolg: hij is gedwongen door fans. De veertig missies in deze game zijn letterlijk 'fan requests', verzoekjes van mensen die het eerste spel hebben gespeeld en zitten te springen om nog grotere of gekkere katamari's.

STAPJE TERUG

Een stapje terug voor wie mijn preview in PU 11 niet gelezen heeft. Katamari Damacy draait om een enorme katamari ('rommelbal') waar alles dat kleiner is dan de katamari zelf, aan blijft kleven. Hoe meer je rolt, hoe groter de katamari wordt, hoe meer gebieden je kunt bereiken en hoe groter de voorwerpen worden die je kunt oprollen.

Zowel in Japan als in de VS werd de game een onverwacht succes, we hebben dus een boel te danken aan de Japanse en Amerikaanse fans: dat er een vervolg is, dat het in Europa verschijnt én dat er leuke opdrachten in zitten.

KOEIEN ROLLEN

Meer dan in het origineel wijken die opdrachten af van het geijkte 'rol jezelf binnen vijf minuten tot twee meter doorsnee'. Ik kwam onder andere een veld tegen waarin ik het snoep



De Duitse voetbalbond heeft in het geheim een bal ontwikkeld waarmee de Manschaft misschien toch nog wereldkampioen kan worden.

ZWAK VOOR STATISTIEKEN

Waar het vandaan komt weet ik niet, al vond ik het vroeger ook al leuk om mijn Suske & Wiskes te tellen, maar ik heb een zwak voor statistieken. Als ik na afloop van een missie in een schietspel te zien krijg wat mijn headshot-ratio was, maakt dat me al gelukkig, dus kun je nagaan hoezeer ik in mijn sas ben met We Love Katamari, waarin je een uitgebreide catalogus kunt doorspitten met de vele honderden soorten objecten die je ooit hebt opgerold. Je kunt zowel per categorie als per afmetingsklasse zoeken, joepie!

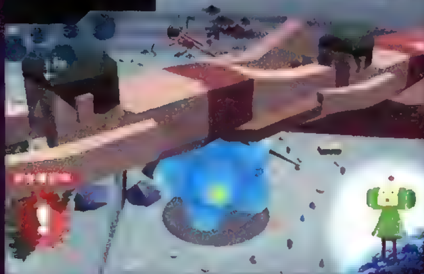
GENRE: KARTEN • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: N.N.B.

WE LOVE KATAMARI

GAMEPLAY 8 | 85 SCORE

rariteiten!

KATAMARI


Je moet toch wat als je opblaaspop lek is...



huisje van Hans en Grietje snoepje voor snoepje moest oprollen, om tenslotte Hans en Grietje zelf aan mijn katamari te plakken.
Ook zijn er levels waarin je zo veel mogelijk voorwerpen van één soort, bijvoorbeeld vissen, moet rollen of juist moet voorkomen dat je bijvoorbeeld koeien oprolt om tenslotte één zo groot mogelijke koe te vangen.



HILARISCHE STIJL

We Love Katamari ziet er op plaatjes niet bijzonder uit, maar in technisch opzicht is het toch een knap spel. De spelwerelden bevatten duizenden voorwerpen en steeds als de katamari een bepaalde omvang bereikt, zoomt de spelcamera een stukje uit en schakelt de game over naar een ander detailniveau. Zo is het mogelijk dat je het ene moment punaises op een bureau bekijkt en het volgende moment uitkijkt over flatgebouwen.
Al die voorwerpen, groot en klein, hebben dezelfde hippe, kleurrijke, bijna abstracte stijl. Die past perfect bij krankzinnige personages zoals de King Of All Cosmos, een merkwaardige figuur die in wartaal praat en je vader schijnt te zijn. Hoe hij is opgegroeid wordt in tussenfilmpjes uiteengezet.



Ook de muziek moet hier genoemd worden, een mix tussen jazz en Japanse popmuziek. Die is zo hilarisch goed dat ik We Love Katamari af en toe puur aanzette om van de soundtrack te genieten.

DE ECHTE REDEN

Om terug te komen op het begin van deze review: Keita Takahashi werd natuurlijk niet echt door fans gedwongen om een vervolg te maken en de fans van het spel zijn onzin uitkramende malloten.
De échte reden waarom Takahashi We Love Katamari hielp ontwikkelen, is dat Namco zó graag een vervolg wilde uitbrengen, dat men het bijna zonder hem deed. Bovendien was er geen sprake van een echt vervolg, met (zoals in het uiteindelijke spel) totaal nieuwe content en een coöperatieve tweespelerstand), maar van een slappe kersteditie.
Takahashi: "Dat druiste zo erg in tegen alles waar Katamari Damacy voor staat, dat ik me toch maar heb gericht op een vervolg waarvan spelers opnieuw gelukkig zouden worden."
Nou, dat is dus gelukt!



"EERST ROLDE IK HET SNOEPHUISJE SNOEPJE VOOR SNOEPJE OP; DAARNA OOK HANS EN GRIETJE"


Ik zeg altijd maar: opgerold staat netjes.


Doe eens wat Katamari, loop niet zo te emmeren.

NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6589988 • KATAMARI.NAMCO.COM

PLAYSTATION 2 | NIELS

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 6 | 65 SCORE



Na de razend succesvolle PC-versie is De Sims 2 er nu ook op de spelcomputer. Reden genoeg om weer eens een duik te nemen in een wereld die van angsten, verlangens en eindeloos herhalende taken aan elkaar hangt.

DE SIMS 2

Je hebt mensen die videogames spelen en je hebt mensen die De Sims spelen. Twee soorten spelers die niets, maar dan ook niets met elkaar te maken hebben ondanks dat ze er ongeveer hetzelfde uitzien (twee armen, twee benen etc.) en ondanks dat ze dezelfde hardware gebruiken voor hun hobby. Toen ik laatst De Sims 2 op de PlayStation 2 testte merkte ik waarom dat ook alweer zo was.

TWEE REDENEN

Ten eerste zijn de taken die je in De Sims uitvoert amper vergelijkbaar met missiedoelen in normale videogames. Dit spel is voor mensen die de zaken waar ze zich in het dagelijks leven mee bezighouden, nog eens dunnetjes over willen doen in een virtuele wereld.
Ten tweede is De Sims enorm tijdrovend. Om gelukkig te blijven moeten je Sims werken, relaties aangaan, hobby's onderhouden, maar ook plassen, eten en slapen. Ze moeten hun huis schoonhouden en af en toe lekker TV kijken. Het is zélfs van belang dat ze af en toe trampolinespringen.
Dat alles doen ze niet automatisch; jij als speler moet ze ertoe opdracht geven. Dat duurt lang en is, dare I say it, niet erg interessant.


(Bijschrift via Powerweb) *Door:* **zear** "Hey jongen, er is een golfballetje in het bad gevallen. Wil je 'm er ff uit vissen?"

CONSOLE

Op de consoles heb je hiervan meer last dan op de PC. Je kunt deze versie op twee manieren spelen: door je Sim direct te besturen (wat aansluit op de console-exclusieve verhaalstand, waarin je één Sim door het leven loodst) of via een cursor. Beide varianten werken trager dan de muisklikken van de PC versie.
De manier waarop de makers deze versie hebben benaderd, vergroot het probleem. Wil je je huisgenote spreken, dan druk je op de actieknop, kies je voor je huisgenote (en dus niet voor de tafel naast haar), dan 'Begroeten' en tenslotte uit een stuk of twaalf opties 'Praten'. Vooral die laatste stap had versimpeld kunnen worden, bijvoorbeeld met pictogrammen die allemaal in één keer te zien zijn. Nu zit je eindeloos door een mini-menu te scrollen.
Verder zijn er nog wat technische problemen die het uiterste van je geduld vergen. Heeft je Sim honger, dan moet je naar de koelkast lopen en enkele ingrediënten samenvoegen. Helaas moeten de ingrediënten iedere keer weer geladen worden en daar doet het spel enkele seconden over. Ik kreeg er persoonlijk de neiging van om in hongerstaking te gaan... maar goed, ik ben dan ook zo'n speler die videogames speelt en niet (alleen) De Sims.


(Bijschrift via Powerweb) *Door:* **ratchet** "Zet je bril nou eens op opa! Dat is niet die hoer die je besteld had!"

OUT NOW • MAXIS • ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6589988 • THESIMS.EA.COM

EYETOY PLAY 3

NIELS





EyeToy Play is toe aan z'n derde deel en nog steeds weet ik me niet aan de indruk te onttrekken dat we te maken hebben met een flauwe gimmick. Een eindeloos uitgesponnen geintje waar maar geen diepgang in komt.
Misschien moeten we wachten tot een volgende versie van de EyeToy-camera voordat het echt wat gaat voorstellen, bijvoorbeeld met een hogere resolutie en wellicht zelfs met stereolenzen, zodat het apparaatje ook diepte kan registreren.
Dit betekent overigens niet dat EyeToy Play 3 geen enkele waarde heeft. De game is afgeladen met minigames en vooral in de meerspelerstand hebben de makers voortgang geboekt. Zo kun je met z'n vieren spelen in een band of met de hele familie strandvolleyballen.
Dat is mooi want ervaring wijst uit dat EyeToy vooral gespeeld wordt als er iets te vieren valt en er veel bezoek over de vloer is.

PLAYSTATION 2 **55** SCORE

MARVEL NEMESIS

JURJEN



Mijn jeugdjaren bracht ik niet alleen door met het spelen van videogames, ook de boekjes van Spider-Man, X-Men en de Vergelders waren welkome escapades in die gruwelijke tijd. Ik droomde ervan zelf superheld te zijn, dan zou ik iedereen die mij geweld aan had gedaan met brute kracht de dood in jagen. Eigenlijk droom ik daar nog steeds van.
In Marvel Nemesis kun je niet alleen aan de slag met bekende superhelden als Spider-Man, Daredevil en The Thing maar ook met een groepje geheel nieuwe krachtpatsers: de zogenaamde Imperfects. Om deze figuren beschikbaar te krijgen voor twee spelers (ook online), moet je ze vrijspelen in een reeks behoorlijk beperkte loop-en-vecht-levels voor een enkele speler.
Het verhaal, de spelstructuur en sommige delen van de presentatie zijn sterk maar de gevechten verlopen schokkerig, rommelig en repetitief. Door het beperkte aantal moves is de algehele indruk eerder saai dan super.
Ik blijf dromen.

PS2/XBOX/NGC/PSP/DS **49** SCORE

GAMECUBE



JURJEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAME

Mario Smash Football is leuk om in je eentje te spelen, maar komt pas werkelijk tot zijn recht als een tweede controller wordt

MARIO SMASH FOOTBALL



Hij is ouderwets genoemd. Kinderachtig. Uit de tijd. Suf. Lelijk. Achterhaald. Commercieel. Maar ook een spelfiguur heeft gevoel. Mario pikt het niet langer. Mario is boos. Woedend.

Grommend, met ontblote tanden en gebalde vuisten staat hij bij de middenstip. Al voor de aftrap is het duidelijk; dit is niet de goedzakkerige allemansvriend die op zoek is naar een prinses. Dit is iemand die alles wil geven om te winnen. En dat alleen maar om de ander te laten verliezen.

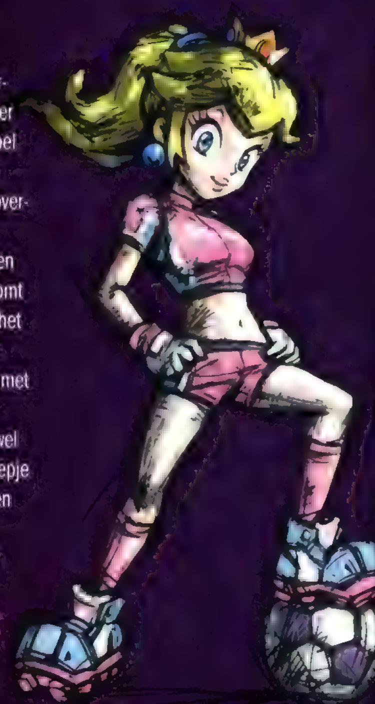
SLAM

Anders dan in de - soort van - voorloper Sega Soccer Slam (van dezelfde ontwikkelaar) staan er dit keer geen twee keer drie maar twee keer vijf spelers op het veld. Om je team samen te stellen mag je telkens één hoofdrolspeler selecteren uit het rijtje Mario, Donkey Kong, Yoshi en de rest van Nintendo's superhelden, om als ondersteunende spelers te kiezen voor een roedel dildomannen, hamerbroeders, zuigdraken of ander gespuis. In de aldus wat drukker bevolkte voetbalarena's wordt net als in Soccer Slam nog steeds zeer offensief gespeeld, maar is tegelijk wat meer ruimte ontstaan voor tactiek, passen en verdedigen.

HARDE DUW

Het ontbreken van een scheidsrechter betekent dat alles is toegestaan. De enige actie die in een klein strafje resulteert is een harde duw tegen een speler die op dat moment niet in balbezit is. Dat kleine strafje betekent dat een powerup naar de tegenstander gaat, maar daar wil ik pas zo meteen iets over vertellen dus eerst weer even terug naar de harde duw.
De harde duw mag dus wel tegen een speler in balbezit worden ingezet, en dat gaat met zoveel geweld dat de getroffen speler nog wel eens in het elektrisch geladen hek belandt dat het speelveld omringt.
Een iets subtielere defensieve actie is de glijdende tackle, die je wanneer je maar wilt kunt inzetten om spelers ongestraft omver te schoffelen. In tegenstelling tot de harde tackle is het na een lichte tackle meestal heel goed mogelijk er meteen met de bal vandoor te gaan, waardoor je dus van verdediger in aanvaller verandert.

GODDELIJKE VONKENSTORMEN



Scoren doe je op de gebruikelijke manieren, bijvoorbeeld met een superpass naar een vrijgelopen speler die hem aansluitend met een direct schot in het doel kan rammen. Dit levert je een punt op. Wil je liever twee (!) punten in één keer verdienen, dan kun je overwegen de Super Strike te proberen.
Voor deze move moet je de B-knop ingedrukt houden totdat het spel wordt stopgezet en de camera inzoomt op je speler die zich als Trinity in The Matrix boven het speelveld heeft verheven, gedragen door goddelijke vonkenstormen. Er verschijnt een metertje in beeld met een naald die eerst naar links en vervolgens naar rechts schuift. Het is de bedoeling om de naald zowel links als rechts zo dicht mogelijk bij een groen streepje te laten stoppen. Naarmate je dit beter doet, zal een harder schot richting doel volgen.
Om helemaal zeker te zijn van een kansloze keeper

> "ZOLANG MARIO BLIJFT SCHITTEREN IN GAMES VAN DIT SOORT KWALITEIT, MAG IEDEREEN VAN HEM VINDEN WAT HIJ WIL."



Reiziger deze keer als linksback.



"Laat maar schieten, hij is een ex-spits van Ajax."

GENRE: SPORT • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

NEXT LEVEL

MARIO SMASH FOOTBALL

PLAY 8 | 84 SCORE

ingeplugd.



moet je de naald precies op de twee groene streepjes hebben gestopt. Wat volgt is een meedogenloze poeier. Zo hard dat de keeper maar beter een stapje opzij kan doen, omdat hij anders met bal en al in het net belandt.

VUURSPUWENDE BOWSER

Een Mario-sportspel is niet compleet zonder versterkende paddo's en andere dubieuze middelen. Je verdient powerups met offensief spel, en kunt ze gebruiken om nog offensiever te spelen. Je knalt bijvoorbeeld een verdediger uit je weg met een koopaschild of laat een wilde hapkogel over het veld razen om wat ruimte te creëren. Tel daarbij de periodieke aanvallen van een vuurspuwende Bowser, die ook nog wel eens het hele speelveld wil laten kantelen, en er ontstaat een spelbeeld dat weinig met sportiviteit te maken heeft.
Voor wie dit allemaal wat te wild wordt kunnen alle elementen los van elkaar worden ingeschakeld of uitgeschakeld, zodat ook een cleane pot voetbal zonder superschoten en andere trammelant heel goed mogelijk is.

VERSLAAFD

Net als Mario Kart of Super Smash Bros is dit een heerlijk competitieve game waar je met een groepje vrienden letterlijk aan verslaafd kunt raken. Als je niet begrijpt wat ik hiermee bedoel, moet je het maar eens proberen.
Zolang Mario blijft schitteren in games van dit soort kwaliteit, mag iedereen van hem vinden wat hij wil.



Keeper Kroko Gullit is familie van Ruud, wiens echte naam Ruud Dil is.

NES • NINTENDO • TEL. 030-[illegible] • WWW.NINTENDO.NL

PLAYSTATION 2 — STEVEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | 81 SCORE

Helaas wat aan de korte kant, maar verder een RPG die niemand teleur zal stellen.

XENOSAGA 2

Wat hebben die Japanners toch met de Duitse taal? Immers, na Der Wille zur Macht heeft Monolith Software ook voor het tweede deel van Xenosaga een Germaanse subtitel bedacht; namelijk Jenseits von Gut un Bose.

De vraag of de Xenosaga reeks daadwerkelijk een videogame of een animé serie is, lijkt eindelijk beantwoord want inmiddels is er een heuse tekenfilm verschenen gebaseerd op deze RPG. Maar nog steeds is de grens tussen beide vormen van entertainment moeilijk te trekken want de vele ellenlange tussenfilmpjes zorgen ervoor dat je na het spelen van een Xenosaga game het idee hebt een volledig seizoen van een animé serie te hebben gezien.
De filmpjes draaien overigens op de gewone in-game engine maar de stijl waarmee ze zijn gemaakt is identiek aan die van de Japanse tekenfilm.
De hele game zit grafisch trouwens prima in elkaar, maar dankzij het professionele camerawerk spetteren met name de cut-scenes van het scherm af. Je moet alleen geen haast hebben want je zit regelmatig een kwartier naar deze voorstellingen te koekeloeren.

VOORKENNIS

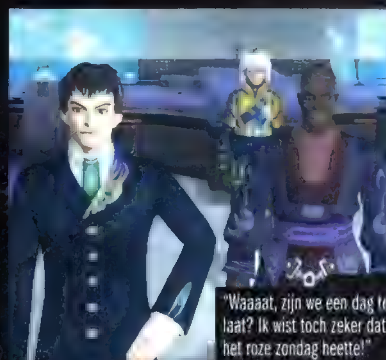
De hoeveelheid filmpjes is sowieso iets dat je moet kunnen waarderen (los van het visuele aspect) want het verhaal is een van de sterkste punten van het spel. Je hoeft het vorige deel niet te hebben gespeeld om er een touw aan vast te kunnen knopen maar voorkennis over de vele intriges biedt zeker een meerwaarde.
Xenosaga schetst een typisch Japanse sci-fi wereld, compleet met reusachtige ruimteveldslagen en stoere Japanse mechs (oftewel, stoer uitziende robots meestal bestuurd door mensen).
Het verhaal focust zich rond de planeet Miltia, die wordt geplaagd door een opstand van de Realian's (cyborgs) en waar verschillende facties jagen op een speciaal artefact genaamd Zohar.
Alle bekende gezichten uit het vorige deel, zoals KOS-MOS, Shion, MOMO, Jr. en Ziggy keren terug. Uiteraard zijn er ook enkele nieuwkomers, zoals de Realian Canaan en de stoere zwaardvechter Jin Uzuki.
De setting en personages leveren meer dan genoeg interessante gebeurtenissen op en zijn gedenkwaardig en goed uitgewerkt.

TURN-BASED

Het gevechtssysteem is flink onder handen genomen en speelt prima weg. Als jij met jouw team door een omgeving wandelt zie je de vijanden gewoon staan, wat je de optie geeft hen eventueel te ontlopen. Dit is echter nergens voor nodig want het slopen van de vijanden biedt genoeg uitdaging en voldoening.
Je hebt de keuze uit verschillende reeksen aanvallen, die zich nog steeds turn-based voltrekken. Vijanden hebben meerdere zones waarop je ze kunt raken, wat de mogelijkheid geeft hen te 'breaken' en speciale combo's uit te voeren. Ook kun je je energie een beurt opsparen (boosten) om zo een krachtigere aanval uit te voeren.
Al met al een origineel en dynamisch systeem dat hersenloos op de knop drukken afstraft.

KORTER

Het enige punt van kritiek is dat de game aanzienlijk korter is dan z'n voorganger en het opbouwen van de personages veel minder om handen heeft.
Toch weet ik zeker dat Jenseits von Gut und Bose het hart van iedere animé en RPG liefhebber sneller zal doen kloppen.



"Waaaat, zijn we een dag te laat? Ik wist toch zeker dat het roze zondag heette!"



"Maar meisje, toen die meneer zei: 'wil je m'n Hello Kitty-verzameling zien', had je toch ook nooit met 'm mee moeten gaan."

"EEN GAME DIE HET HART VAN IEDERE ANIME-LIEFHEBBER SNELLER ZAL DOEN KLOPPEN"



"Gatver, ik haat dat dunne toiletpapier."

OUT NOW • MONOLITH PRODUCTIONS • NAMCO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM



BESTEL NU DE DVD: TOKYO GAME SHOW 2005!

Reis mee met Power Unlimited en Gamekings naar de leukste en de drukst bezochte gameshow op aarde: De Tokyo Games Show 2005.
Je ziet alle vette games van de show, de eerste beelden van de PlayStation 3 en de overweldigende presentatie van de Xbox360. Wij waren aanwezig bij de onthulling van de Nintendo Revolution Controller en we aten meer Sushi dan ooit! Kortom, beleef het anderhalf uur durend videodagboek van de reis exclusief mee op deze Power Unlimited TGS 2005 DVD.

Kijk op powerunlimited.nl onder shops en bestel deze dvd. Ben je abonnee dan betaal je € 6,50 (niet abonnees € 9,95)

"I Potta Solve Your Watery Love, Myster"

POWER UNLIMITED

DE POWER UNLIMITED DVD VI
"TOKYO GAME SHOW 2005"

IK STAMP DIE HELE SHIT PLAT!!!

Exclusieve Beelden van:

MGS 4 (PS3)
Dead Rising (X360)
Ninety-Nine Nights (X360)
Sonic (PS3 en X360)
Gran Turismo Vision (PS3)
Nintendo Revolution Controller
Dragon (PS2)

En nog veel meer!

XBOX 360 EN PLAYSTATION 3 NAAST ELKAAR!

XBOX / PS2 / PC / PSP / GAMECUBE STEVEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

SCORE 83

X-MEN LEGENDS 2
RISE OF APOCALYPSE

Wij comic geeks worden wel verwend deze kerst, want naast Ultimate Spider-Man (elders te vinden in deze PU) gooit Activision ook het vervolg op het geslaagde X-Men Legends onze kant op.

Normaal gesproken wil ik bij een review van een halve pagina niet al te veel ruimte besteden aan het verhaal, maar daar vraagt Rise of Apocalypse toch wel om naar mijn mening.
Iedere liefhebber van al die meesterlijke series van uitgever Marvel zal net zoals ik genieten van de rijke setting die dit vervolg te bieden heeft. Het bijzondere aan het verhaal is zonder enige twijfel het tijdelijke verbond tussen de X-Men en aartsvijand Magneto, samen met zijn aanhangers The Brotherhood.
Het feit dat je voor het team waar je mee speelt de keuze hebt uit enkele van de meest memorabele superhelden en schurken is natuurlijk te vet voor woorden, en als het openingsfilmpje begint en je onder andere Wolverine, Cyclops, Magneto, en Sabretooth zij aan zij ziet vechten om Charles Xavier te bevrijden (de leider van de X-Men en goede vriend van Magneto), weet je dat je iets bijzonders te wachten staat...

VETTE SOAP

Alleen, als de schurken zich bij jou aansluiten... wie bestrijd je dan? De slechtste slechteriken uit de geschiedenis van de X-Men natuurlijk: Apocalypse, Mr. Sinister en The Four Horsemen!
Apocalypse wil de krachten van alle mutanten opslokken om nog sterker te worden. Zo heeft hij al meerdere mutanten vermoord en worden er nog vele door hem gevangen gehouden waaronder Quicksilver, de zoon van Magneto.
Ik weet dat dit voor iedereen onbekend met deze comics klinkt als een of andere soap, maar geloof me, dit is dan wel een hele vette soap!

VERMAAK

Wat betreft uiterlijk en innerlijk van Rise of Apocalypse is er eigenlijk vrij weinig veranderd vergeleken met het origineel. Dat is in dit geval overigens helemaal niet erg, want het eerste deel zat goed in elkaar.
Je bestuurt één van de vier personages in jouw team, terwijl de computer de acties van de drie andere personages onder zijn hoede neemt. De A.I. hiervoor verantwoordelijk is met een aantal simpele opties in te stellen en doet wat het moet doen zonder al te veel irritante fouten.
Met aanvallen die per personage verschillen, en uiteraard zijn in te delen qua sterkte, moet je jezelf een weg banen door vele vijanden. De beat'em up actie is leuk en gecombineerd met de RPG elementen - die ervoor zorgen dat je de vele personages sterker kunt maken op de cliché gebieden - legt dit de basis voor flink wat uurtjes vermaak.

MET Z'N VIEREN

De echte kracht van de gameplay schuilt in de mogelijkheid om het avontuur met maximaal vier spelers te doorlopen, zowel offline als online.
Samen met vrienden jouw superkrachten bundelen om een vet eindbaas gevecht te overleven; dat is natuurlijk wat iedere wannabe held wil.


Beetje lame dat die gasten de hele tijd staan te hoelahoepen.


Eén ding moet je toegeven; hij heeft wel uitstraling...

OUT NOW • RAVEN SOFTWARE • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

PLAYSTATION 2 NIELS

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

SCORE 70

JAK X
COMBAT RACING



Jak, Daxter en een paar van hun vrienden doen (noodgedwongen) mee aan een autorace toernooi. Dat is iets anders dan platformavonturen beleven, maar ze blijken er toch best goed in te zijn.

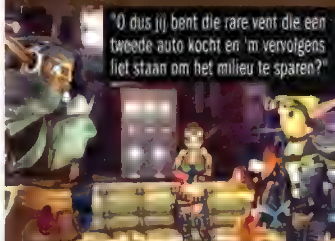
De vorige keer dat ontwikkelstudio Naughty Dog op de proppen kwam met een racegame, was dit om te verdoezelen dat de rest van het bedrijf niet meer met Crash Bandicoot bezig was maar met een nieuw spel op een nieuwe generatie spelcomputers.
Een bijzondere kartracer was Crash Team Racing niet maar in het grote plaatje mocht dat uiteindelijk geen ramp heten. Het nieuwe spel bleek namelijk Jak & Daxter te zijn, een veel betere game dan alle Crash Bandicoots bij elkaar.
Dat belooft dus wat: net zoals er na drie Crash-platformers een Crash-racegame verscheen in de overgang van PSOne naar PS2, komt Naughty Dog nu na drie Jak-platformers met een Jak-racegame in de overgang van PS2 naar PS3. Je begrijpt dat het vooral de vraag is wat Naughty Dog in voorbereiding heeft voor de PlayStation 3.

FORMULEWERK

Dit betekent overigens niet dat ik minder kritisch ben over Jak X. Van een racegame als deze, gebaseerd op een platformer, word ik namelijk nauwelijks warm of koud.
Sure, alle benodigde ingrediënten zijn aanwezig: kleurrijke omgevingen, banen vol twists en turns en een variëteit aan powerups (waaronder raketten en mijnen) bijvoorbeeld. Het is de formule waar Mario Kart het al meer dan tien jaar uitstekend mee doet.
Maar wil je naast alle imitatoren en het überspel zelf opvallen, dan moet je toch echt van goeden huize komen. Je moet a) radicaal vernieuwen of b) extreem krachtig zijn in je al te herkenbare opzet. En Jak X speelt helaas op safe.

KNUDDE

Niet dat deze game knudde met een rietje is. Aardig is bijvoorbeeld de mogelijkheid om je wagen te customizen, al is ook dat niet bepaald nieuw.
Belangrijker is dat het racen zelf heel oké is uitgewerkt. Jak X werkt met realistische physics en roept een respectabel gevoel van snelheid op.
Ook een positief punt vormen de tussenfilmpjes waarin het verhaal achter de races verteld wordt. Deze maken gebruik van personages en achtergronden uit de eerdere games, en die zien er natuurlijk schitterend uit.
Toch kon ik het tijdens het racen niet laten mijn gedachten af te laten dwalen en te dromen over de next gen game waar de getalenteerde ontwikkelaars van Naughty Dog hun pijlen momenteel op richten.


"O dus jij bent die rare vent die een tweede auto kocht en 'm vervolgens liet staan om het milieu te sparen?"


Als Jak dit te veel doet, moet ie wel een extra brandstoftoeslag betalen.

OUT NOW • NAUGHTY DOG • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NAUGHTYDOG.COM/JAKX

STEVEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	9	9	87

Of je jezelf nu vermaakt met de singleplayer mode, verwikkeld bent in een online Deathmatch of met je team strategisch punten verovert... Ratchet Gladiator is vette fun!

RATCHET GLADIATOR

Laten we vooral niet meer aan Sinterklaas, Kerst en Oud en Nieuw denken als we het over december hebben. December is vanaf nu gewoon officieel de maand dat er een nieuwe Ratchet & Clank game uitkomt.



Je zou misschien kunnen gaan denken dat ik het tegenwoordig minder leuk vind om games te spelen (het tegenovergestelde is nog steeds het geval), want onlangs schreef ik al dat ik in eerste instantie niet uitkeek naar het spelen van een bepaalde game, en eerlijk gezegd had ik ook enkele vooroordelen omtrent Ratchet Gladiator die mij ervan weerhielden echt enthousiast te worden toen ik de game ontving. Insomniac had met Ratchet & Clank 3 bewezen wel-degelijk in één jaar een nieuw deel te kunnen ontwikkelen met genoeg nieuwe elementen om de eer van de reeks hoog te houden. Toch had ik ditmaal het idee dat ze het er zich iets te makkelijk vanaf hadden gemaakt, immers, een uitgebreide versie van de in deel drie geïntroduceerde online multiplayer mode leek me wel een beetje slap.
Gelukkig had ik het helemaal bij het verkeerde einde, en bleek zelfs de singleplayer mode uitermate goed in elkaar te steken. En dat terwijl ik een soort van mode verwachtte die slechts aanwezig zou zijn als extraatje bovenop de multiplayer actie. Maar ik vergiste me dus; de gameplay van Gladiator leent zich simpelweg uitstekend voor zowel offline als online actie.

PANTSER

Zoals altijd bepaalt het verhaal de setting, en ook ditmaal vertellen bizarre cut-scenes een komische geschiedenis. Ratchet en Clank worden gevangen genomen door Gleeman Vox, die hen dankzij explosieve halsbanden genaamd deadlocks dwingt mee te doen aan zijn TV programma. Gelukkig is 't geen soap, maar draait het allemaal om grote explosies en veel geknal.
Ook in Gladiator wordt driftig heen en weer gesprongen van platform en adventure elementen naar razendsnelle actie waarin het meer dan ooit draait om hectische vuurgevechten met de meest uiteenlopende wapens. Net zoals in het vorige deel worden deze sterker naarmate je ze veel gebruikt en zijn de wapens uit te breiden met speciale effecten. En ja, de quick-select waarmee je tussen de wapens schakelt is nog steeds te bedienen met één knop en een analoge knuppel.
Het zwaartepunt van de gameplay voelt dan wel echt anders, maar het aangepaste uitzicht zorgt ervoor dat dit niet heel onnatuurlijk aanvoelt. Ratchet is namelijk in een hightech bepantsering gehesen dat hem van top tot teen bedekt. Iets aangepaste gameplay met een iets aangepaste held dus.
Deze verschuiving houdt overigens niet in dat er niet meer moet worden gesprongen of af en toe moet worden nagedacht om verder te komen, maar verreweg het grootste gedeelte van de tijd ben je aan het knallen.

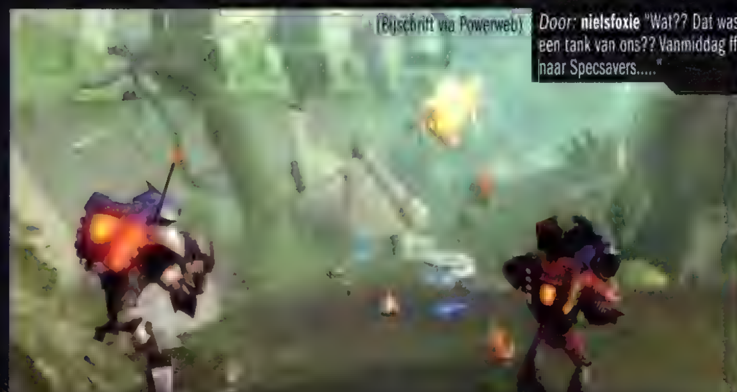
PIMP MY BATTLEBOT

Clank beweegt zich ditmaal vooral achter de schermen en zit in een controletoren, waar hij een geheim kanaal heeft gevonden dat hij gebruikt om je handige informatie te verschaffen. De techneut Al is ook samen met jullie gevangen genomen en biedt de nodige technische ondersteuning.
Die ondersteuning krijg je voornamelijk van de Battlebots Merc en Green. Deze twee mechanische gasten, compleet met individuele persoonlijkheden, zweven trouw achter je aan en schieten op alles dat beweegt.
Door middel van de D-Pad kun je het metalen tweetal verschillende commando's geven, zoals het afschieten van EMP's (Electro Magnetic Puls) om krachtvelden uit te schakelen, het vastdraaien van bouten, elkaar te repareren enzovoort. Met Bolts, de valuta in de wereld van Ratchet, kun je ook nieuwe skills voor hen kopen. Je kunt zelfs nieuwe kleurenschema's of helmen aanschaffen... Pimp My Battlebot zeg maar.

STOER VOERTUIG

De levels, die een reeks van missies bevatten, zijn wederom verdeeld over verscheidene planeten. Een gedeelte daarvan moet worden voltooid om de volgende wereld te openen, terwijl andere missies 'slechts' speciale voorwerpen verschaffen.
De missies variëren van het verdedigen of juist veroveren van een bepaald gebied, tot het bereiken van een bepaald punt om een speciale eindbaas te verslaan.
Soms krijg je ook een stoer voertuig tot je beschikking, zoals de snelle Hooverbike en de spinachtige Landstalker, die beide zijn voorzien van leuke en bovenal strak aanvoelende besturing.
Het briljante aan al deze levels en gameplay elementen is dat deze één op één zijn vertaald naar de multiplayer mode.
Of je jezelf nou vermaakt met de singleplayer mode, verwikkeld bent in een online Deathmatch of met je team strategisch punten verovert... de welbekende elementen zoals de vele wapens, voertuigen en powerups, zijn overal zo handig geïmplementeerd dat je wel een heel zuur persoon moet zijn om niet te genieten van de actie in Ratchet Gladiator.

"JE MOET WEL EEN HEEL ZUUR PERSOON ZIJN OM NIET TE GENIETEN VAN DE ACTIE IN RATCHET GLADIATOR."



(Bijschrift via Powerweb) *Door:* **nielsfoxie** "Wat?? Dat was een tank van ons?? Vanmiddag ff naar Specsavers....."



(Bijschrift via Powerweb) *Door:* **el scarro** "Hmmm Eugene, wat romantisch... krijg jij ook ideetjes bij het zien van zo'n roze ster?"



Door: **Red Nightmare** M'n broertje en ik hebben altijd ruzie wie er bij splitscreen boven mag.
(Bijschrift via Powerweb)

XBOX | STEVEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 7

SCORE 69

Hopelijk is driemaal scheepsrecht voor ontwikkelaar Treyarch; Ultimate Spider-Man is namelijk alweer hun derde poging een goede Spider-Man game te ontwikkelen.

ULTIMATE SPIDER-MAN

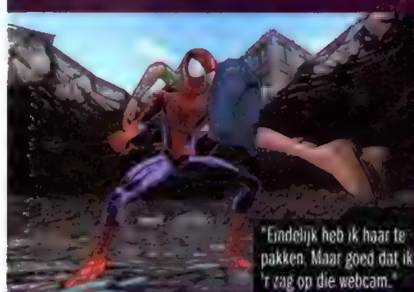
Laten we er niet omheen draaien; hoe koel de films ook zijn, een Spider-Man game die de comic als basis gebruikt is wat je wilt. Gelukkig heeft de ontwikkelaar dat ook beseft, en brengen cell-shaded graphics een jonge cartoony spinnenman tot leven.
De schitterende beelden zijn niet alleen heel toepasselijk maar ook verreweg het sterkste punt van de game. Zeker omdat ze worden ondersteund door een strakke vormgeving, waardoor de creatieve interpretatie van zowel de helden als de schurken er heel goed uitziet.

MISSER

Ook het verhaal blijft redelijk trouw aan de comic, los van een onverklaarbare misser. Het verhaal draait om de strijd tussen Spider-Man en Venom, een schurk die zijn krachten verkrijgt van een symbioot die zich aan hem heeft gehecht. Deze was eerst verbonden aan onze eigen webslingeraar, wiens afwijzing heeft gezorgd voor een brandende haat jegens de held.
Oorspronkelijk kwam de symbioot uit de ruimte, waar Spider-Man hem vond tijdens de tweede geheime oorlog (een klassieke Marvel miniserie). Deze geschiedenis wordt echter volledig van tafel geveegd om vervolgens voor een redelijk slap alternatief te worden verruild. Noem me een mierenneuker maar als je een game maakt voor fans van de comic, blijf dan trouw aan de comic.



Zo, is die effe spinnijdig. Die gast heeft zeker z'n CD van Spinvis gejat ofzo...



"Eindelijk heb ik haar te pakken. Maar goed dat ik 'r zag op die webcam."

REDELIJK SIMPEL

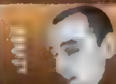
Los van de nieuwe grafische stijl komt de gameplay van Ultimate Spider-Man grotendeels overeen met de voorgaande twee Spider-Man games van Treyarch.
New York dient als basis, vanaf waar je de mogelijkheid hebt om naar eigen inzien missies aan te nemen. Voor wie de vorige Spider-Man games niet heeft gespeeld, inderdaad, dit lijkt een beetje op de GTA aanpak (uiteraard minder uitgebreid).
Het is alleen een beetje jammer dat deze missies weinig afwisseling bieden. Je moet het grootste gedeelte van de tijd boeven in elkaar rammen, tegen een vijand racen of iemand achtervolgen. Hierbij heb je de mogelijkheid om naar hartelust te webslingeren en combo's te maken met typerende Spidey moves.
In tegenstelling tot de vorige twee delen is dit een redelijk simpele aangelegenheid want er is overduidelijk gekozen voor een toegankelijker avontuur.

VOER VOOR FANS

Persoonlijk heb ik niet zoveel moeite met de oppervlakkige en vergevende besturing (zeker niet omdat de camera nog wel eens een beetje lastig wil doen) want zowel het gevechtssysteem als het webslingeren geven mij als Spider-Man fan meer dan genoeg voldoening.
Echter, het gebrek aan variatie en de erg korte speelduur zorgen er nog steeds voor dat deze titel het van de licentie moet hebben, en zonder de bekende helden veel minder indruk zou maken.
Het is maar goed dus dat ik een echte fan ben van deze licentie en de genoemde minpunten mij daardoor minder irriteren.

OUT NOW • TREYARCH • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

PC



GRAPHICS 8 | REPLAY 9

Ik ben er nog niet helemaal uit wat The Movies nu precies voor game is,

THE MOV

Nu eens geen spel waarin Goed of Slecht centraal staat maar een game over de filmindustrie. Peter Molyneux (Fable/Black&White) trapt heel wat heilige huisjes omver maar vergeet de gameplay gelukkig niet.

Een aantal PU's geleden schreef Jurjen dat hij op games altijd het criterium 'wat is het & is het wat?' losliet. Dat The Movies 'wat is', dat staat wel vast. Ik heb uren en uren grijnzend achter mijn PC gezeten om de meest zotte filmpjes in elkaar te knutselen. Maar wát het nu precies is? Een simulatie over het runnen van een filmstudio? Een karikatuur op de filmindustrie zelf? Een tool om filmpjes te maken? Ja, ja en ja.
Eén ding is duidelijk: The Movies is niet echt een game in de traditionele zin van het woord.

HUMOR

Bekijken we de game als een sim dan kun je niet anders zeggen dan dat The Movies goed in elkaar steekt. Was de game alleen dit geweest, dan nog hadden we hier met een degelijk spel te maken, maar dan zou het (afgezien van de typische Lionhead humor) niet zo heel veel toevoegen aan het genre.
Toch, mensen die van simulaties houden, komen met The Movies volledig aan hun trekken. Meer hierover online (zie kader).
De crème de la crème van de game zit hem echter wat mij betreft in de Moviemaker: de mogelijkheid om zelf je films in elkaar te sleutelen en alle conventies te volgen... of juist volledig aan je laars te lappen.

ONEINDIG

The Moviemaker is in feite een tool waarmee je verschillende (bestaande) filmscènes achter elkaar plakt. De crux zit hem in het feit dat je alles in de scènes kunt omgooien. Voorgebakken scènes bestaan uit houten dummies die voorgeprogrammeerde handelingen doen. Het is aan jou wat ze aan hebben, wie de boeven en de helden zijn, wat



Rebecca schijnt een stand-in voor dat witte paard te zijn.

MEER OP HET POWERWEB

Vanwege ruimtegebrek in dit nummer - deze game werd gereviewed ten tijde dat er iedere dag vijf nieuwe games op de deurmat plofen - heb ik The Movies hier slechts in papieren vorm op één paginaatje mogen bespreken.
Na vier dagen hongerstaking besloot PU-Baas Niels dat ik ook op het Powerweb nog een 'virtuele pagina' ter beschikking kreeg.
Wil je dus meer lezen over deze opmerkelijke game, check dan www.powerweb.nl voor meer ins & outs.

GAMEPLAY 8

86 SCORE

maar dat het heel veel lol kan opleveren, staat wel vast.

IES

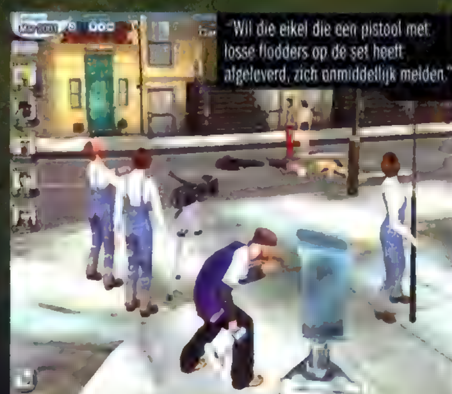


"THE MOVIES ZOU WEL EENS NET ZO'N IMPACT KUNNEN HEBBEN ALS DE SIMS"

voor voorwerpen ze bij zich dragen, welke kostuums ze dragen, hoe goed of slecht je acteurs en actrices er bij lopen - afhankelijk van rimpels, alcohol- of drugsverslavingen - en ga zo maar door.
Daarnaast kun je eigen sets ontwerpen, je eigen filmtrailers maken, zelf stemmen inspreken, kostuums combineren en nog heel veel meer. Het is zó leuk om hiermee te stoeien omdat je alle stijlen kunt parodiëren en een oneindig aantal mogelijkheden hebt.
Voor de huis-, tuin- en keukengamer integreert dit onderdeel prima met de rest van het spel en die groep heeft dan ook zo een filmpje van drie minuten in elkaar geplakt. Maar het is juist de groep fanatici die er helemaal voor zal gaan, alles zelf gaat customizen en een compleet eerbetoon of persiflage maakt op hun favoriete films.
Het enige minpunt vind ik dat het gevaar dat het voornamelijk absurde films zal opleveren, wel erg op de loer ligt aangezien de game dat met al zijn grappige mogelijkheden ook voortdurend uitlokt.

EEN NIEUWE DE SIMS?

The Movies zou wel eens net zo'n impact kunnen hebben als De Sims. De beoogde gameplay is namelijk vrijwel oneindig door de in potentie enorm grote online community die met de game aan slag gaat. Zeker wanneer gamers hun eigen films op het internet bekritiseerd zien en je zelf ook de films van anderen kunt bekijken.
Als Lionhead dit gedeelte laat slabakken, zal The Movies een vroege dood sterven. Pakken ze dit echter goed aan en blijven ze dit na release flink ondersteunen - en daar ga ik eigenlijk wel van uit - dan hebben we hier met een hit te maken. Zeker wanneer echte filmmakers en recensenten hun steentje gaan bijdragen, zoals beloofd.



"Wil die eikel die een pistool met losse flodders op de set heeft afgeleverd, zich onmiddellijk melden."



"Zeg op, we willen geld storten. Hoe hoog is hier de rente!"

GENRE : SIM MOVIEMAKER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

PSP — JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 7

65 SCORE

LORD OF THE RINGS TACTICS

De hype rondom Lord of the Rings is al lang en breed voorbij, om dan toch met een game te komen die zich afspeelt in Middle-Earth is op z'n minst opmerkelijk te noemen.

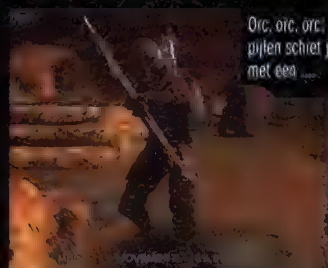
Wat de PSP nog mist is een lekker rollenspel zoals Final Fantasy of Golden Sun of een tactisch steekspel zoals Advance Wars of Fire Emblem. Lord of the Rings Tactics had hier verandering in kunnen brengen, maar dan had de game de grauwe middelmaat wel moeten ontstijgen...

VREEMD

Daar waar Advance Wars en Fire Emblem goed gebruik maken van hun omgeving (het schuilen in bossen, het bezoeken van gebouwen of gebruik maken van hoogteverschil) daar ziet LotRT dit aspect geheel over het hoofd.
Er kán wel gebruik worden gemaakt van de omgeving, door achter bomen te schuilen bijvoorbeeld, maar dit heeft weinig nut als de verschillende, op de film geïnspireerde, slagvelden voornamelijk open vlakten zijn.
De opzet van LotRT voelt overigens wat vreemd aan. Waar je in Fire Emblem en Advance Wars om de beurt een zet doet, gebeuren de zetten in LotRT simultaan. Je voert de looproutes van je manschappen in, ben je klaar dan geef je het commando en zullen jouw manschappen en die van de vijand tegelijkertijd beginnen te lopen. Ook de aanvallen vinden op dezelfde manier plaats. Hierdoor is het moeilijk om personages in stelling te brengen en is het vrij lastig in te schatten wat de tegenstander van plan is.

MIDDELMATIG

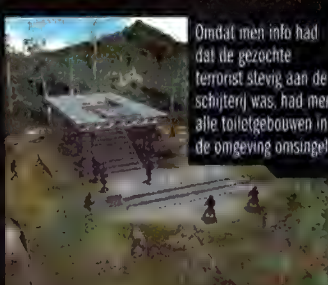
Naast het feit dat men op strategisch gebied nogal wat steekjes laat vallen, voelt het spel ook niet helemaal lekker aan. Het is vermakelijk om met bekende filmpersonages de strijd met het kwaad aan te binden (je kunt zelfs in de rol van het leger van Sauron kruipen) maar steeds heb je het gevoel dat het veel beter en mooier had kunnen zijn.
De gevechten die plaatsvinden resulteren vaak in 'kluitjesvoetbal', waarbij drie of vier personages op één enkele vijand in staan te hakken. En mocht een personage gewond raken dan is de enige mogelijkheid om hem te genezen door zelf wat helende kruiden te slikken. Deze schaf je tussen missies door aan in het optiescherm. Hier kun je ook wat vaardigheden voor je helden scoren zodat ze tijdens gevechten gebruik kunnen maken van destructieve aanvallen.
LotRT kent zeker momenten die je aangenaam zullen verrassen maar die komen te sporadisch voor om echt indruk te maken. De game valt daardoor te bestempelen als een simpel tactisch rollenspel dat net dat vleugje fantasie en dat kleine beetje extra durf mist om het geheel naar een hoger niveau te tillen.



Orc, orc, orc; pijlen schiet je met een ...



Je schijnt Middle-Earth helemaal met kleine steentjes te kunnen nabouwen; tenminste, dat was wat ik in een folder van Legolas.



Omdat men info had dat de gezochte terrorist stevig aan de schijterij was, had men alle toiletgebouwen in de omgeving omsingeld.

ELECTRONIC ARTS • TEL. 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

SCORE **80**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
6	8	8

Een uitermate geschikte game voor een avondje lol met je vrienden onderuit gezakt op de bank.





PARTYGAME PUR SANG

Een spel dat draait om muziekkennis test je natuurlijk niet in je eentje, daar nodig je experts voor uit. Bas, Jamie en Spike van popgroep Di-rect wilden best wat tijd vrij maken voor een middagje gamen, languit op de bank in het PU hok.

De jongens van Di-rect zijn niet alleen prima muzikanten maar hebben ook nog eens verstand van videogames. Zo zweert Spike bij Pro Evolution Soccer, spelen ze tussen de albumopnames fanatiek Tekken 5 en is de Di-rect limousine (zoals je kon zien in het ANWB spotje) uitgerust met een PlayStation 2.

Over Buzz waren de drie heren zeer te spreken, dat bleek wel uit het feit dat de mannen urenlang in het testhok doorbrachten, waarbij een door Jamie ingelaste (plas)pauze door Spike en Bas zelfs volkomen werd genegeerd.

HILARITEIT

De eerste hilariteit ontstaat eigenlijk al tijdens het uitzoeken van een personage.

Bas: "Nee die gast is echt Spike."

Spike: "Haha, ja check het bandje om zijn pols."

Jamie: "Bas neem jij die neger dan."

Spike: "Dude, rock on, hehe."

Waarna de keuze van de zoemer nog meer kabaal (lees piep-boer-gegiechel-sirenes-misthoorn door elkaar heen) oplevert. Na een mannetje gekozen te hebben en een bijbehorende zoemer kan de quiz beginnen.

De digitale presentator kan al meteen rekenen op commentaar, zeker als de beste man een sneer richting deelnemers maakt wanneer er een foutief antwoord wordt gegeven.

Bas: "Ze moeten er iets in stoppen waardoor we hem kunnen slaan ofzo."

Als de eerste akkoorden van *Out of Reach - Gabriel* worden ingezet zijn de blikken echter al snel op het scherm gericht, terwijl de duimen gespannen boven de knoppen hangen. Het gaat immers om wie het eerste weet te drukken. Jamie laat zien dat hij als drummer over watervlugge vingers beschikt. Dit tot ontsteltenis van Spike.

Spike: "KUT! Ik drukte ook!"

Jamie (met een overdreven rollende 'r') : "Ja, maarrr ik drrrukte eerrrderrr."



Da's typisch zo'n vraag waarbij je goed antwoordt als je 't niet verstaan hebt: "De Who?"


Volgens mijn vriendinnen win ik dit onderdeel beslist.



WAT IS BUZZ!?

Er zijn natuurlijk al eerder quiz games verschenen maar op de een of andere manier missen die iets en Buzz! lijkt dat gemis te hebben opgelost. Bij Buzz! hanteer je namelijk geen joypad maar een echte buzzer.
Je krijgt echt het gevoel dat je deelneemt aan de show. Dat gevoel wordt nog eens versterkt doordat je tegenspelers naast je op de bank zitten.
De vragen variëren van het raden van de titel van de plaat tot het vroegere beroep van de uitvoerende artiest. Antwoorden geef je door middel van de gekleurde knoppen en het leuke is dat je tegenspelers niet kunnen zien welk antwoord jij geeft. Afkijken is er dus niet bij.
Buzz! bevat een aantal rondes waarbij iedere ronde net iets anders in elkaar steekt.
Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om niet alleen zelf punten te scoren maar ook je tegenstanders dwars te zitten door puntjes van hen af te pakken of moeilijke vragen toe te schuiven.
Vanzelfsprekend is het wel belangrijk dat je over de nodige (muziek)kennis beschikt want de vragen zijn over het algemeen best wel pittig.
Er zijn zo'n 1000 muziekfragmenten en ongeveer 5000 vragen die over muziek gaan uit de periode 1950 tot 2005. Het is mogelijk om voor de wat oudere muziekvragen te gaan of voor vragen over de hedendaagse nummers, of je kiest gewoon voor een mix. Op deze manier kan iedereen het spel spelen en heb je niet echt te maken met een generatiekloof.
Leuk om te weten, is dat er van Buzz nog twee andere versies in ontwikkeling zijn, te weten een film variant en een sport variant (dan spreek ik die jongens van Di-rect nog wel! - Ed).





Dat is dus een zure bom.


"Lekker ben jij Spike. Vragen ze hoe heet 't eerste album van Di-rect, geef je het foute antwoord!"

BAS
Allereerste game: Super Mario Bros / Duck Hunt
Beste game: Need for Speed Underground 2
Slechtste game: A2 Racer
In welke game zou je de hoofdrol willen spelen: Tony Hawk

SPIKE
Allereerste game: Tetris
Beste game: [illegible]
Slechtste game: [illegible]
In welke game zou je de hoofdrol willen spelen: [illegible]



Bas: "Je geniet nu zeker wel van jezelf."
Spike: "Fout, heel fout is dit."
Bij het nummer *Jumpin' Jumpin' - Destiny's Child* doet Spike zichzelf al snel de das om door te vroeg te drukken; waardoor hij antwoord geeft op de verkeerde vraag. Vervolgens gaat de giebelbuzzer van Jamie een fractie eerder dan de toeter van Bas. Zo gaan wederom de punten naar Jamie.
De vraag over *Like I Love You - Justin Timberlake* blijkt een eitje. Er wordt door iedereen haast gelijktijdig gedrukt en toch gaat Jamie, dankzij die snelle vingers, er weer met de punten vandoor.
Spike: "Aaaah rot nou op jongen!"
Bas: "Kijk nou hoeveel punten die gast heeft."
Spike: "Kunnen we niet gewoon Battlefield 2 gaan spelen? Hehe."

ZANGTALENTEN

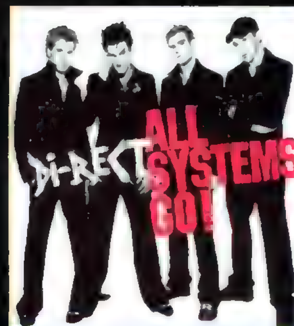
Jamie gaat met een grote voorsprong de laatste ronde in. Gelukkig staat deze ronde in het teken van het afpakken van punten, de twee gitaristen hebben dus nog een klein kansje.
De eerste vraag gaat over *Come With Me - P. Diddy* en het nummer is nog niet ingezet of Bas heeft de zoemer al ingedrukt en het juiste antwoord op de vraag gegeven. Een goed begin is het halve werk, zullen we maar zeggen. Jammer dat hij zijn voorsprong bij het volgende nummer alweer om zeep helpt.
Als de begin akkoorden van *Breakfast At Tiffany's - Deep Blue Something* klinken, drukt Bas te snel, weet het antwoord niet en verspeelt zijn kansen.
Bas: "Aaaah gek die ik ben, dat moet Breakfast at Tiffany's zijn."
Spike: "Gozer."
Bas: "O, sorry!"
Jamie en Spike: "Hahahaha."
Bas: "Shit jullie lopen ermee weg."
En inderdaad, de punten gaan naar Jamie en Spike.
De laatste vraag is aangebroken als *Who Do You Think You Are - Spice Girls* te horen is. Jamie reageert het snelst op de vraag en besluit iedereen te trakteren op zijn zangtalenten.
Jamie: "I said a whooo oooo oooo do you think you...hehe."
Bas en Spike: "Hahaha!"
Jamie loopt gemakkelijk uit en weet die middag twee van de drie potjes winnend af te sluiten. Zelfs onze Ed die de twee laatste potjes meedeed, wist daar geen verandering in te brengen.

LOL

Over het eindoordeel waren de heren het in ieder geval eens, dit moeten ze snel in de Di-rect limousine installeren. Hoewel de presentator wel even wat minder irritant had kunnen zijn en de snelheid in het spel wat opgeschroefd mag worden.
Echter, voor een paar avondjes lol kun je Buzz! zeker in huis halen. Met als stille getuigen de lege zakjes chips en blikjes Cola in ons testhok.



Ik had graag wat meer vragen gezien in de categorie musicals tot 1950.



DI-RECT ALL SYSTEMS GO

Toch wel grappig natuurlijk dat het nieuwste album van Di-rect een klein beetje Power Unlimited vibe heeft. De titel 'All Systems Go' was namelijk in de beginjaren van de PU de pay-off van ons logo. Di-rect is wat mij betreft tienerrockband af. Ze zijn volwassen, dat is niet alleen te zien aan de vier heren maar voornamelijk te horen. Het album 'All Systems Go' straalt professionaliteit uit en met name de stem van zanger Tim is erg gegroeid. Moeiteloos weet hij de verschillende melodieën trefzeker ten gehore te brengen.
Het album voelt af, de nummers zijn compleet en niet één lijkt als opvulling op de CD gezet.
Het nummer dat er voor mij persoonlijk uitspringt is 'Blind For You' waarbij de combinatie van piano (Wibi Soerjadi) en gitaren en drums heel goed aanvoelt. Bovendien weet Tim zich prima staande te houden in dit heerlijke nummer.

SCORE **79** | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6

Deze game doet weinig meer dan het voorgaande deel, alleen is deze keer de nieuwigheid er af.

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

Na het succes van het eerste deel, kon je er zeker van zijn dat er een vervolg zou komen. Dat moment is nu aangebroken en de game speelt zich deze keer af in New York. Een grote verrassing? Wij denken van niet.



New York is weer cool. Tenminste, als we de videogame-industrie mogen geloven. Na de ellende van 9-11 en de daarop volgende economische neergang die 90% van de creatieve jonge bedrijfjes in New York het faillissement in jaagde, is het nu tijd voor de wederopstanding.
De stad staat centraal in een handvol big budget titels die deze winter in de winkels liggen. Games als Liberty City Stories, The Warriors, King Kong en dus ook dit True Crime: New York City geven aan dat gamers dus blijkbaar geïnteresseerd zijn in een avontuur in The Big Apple.
En waarom ook niet? De maffia is begonnen in New York, de eerste ghetto's stonden in New York, de eerste crackpijp werd gerookt in New York en ook al heeft oud burgemeester Guiliani de stad inmiddels omgetoverd in een soort Disneyland voor yuppen; er hangt nog altijd een zweem van geweld en stoerheid over de stad.

WE LOVE NY

In True Crime: NYC is de stad te zien zoals die vijftien jaar geleden was. Lower East Side is dan nog geen hippe studentenbuurt, Harlem is nog een ghetto en Union Square heeft nog geen luxe deli's en kantoorpanden maar wordt bevolkt door hardcore crackjunks en pooiers. Bovendien vind je op elke straathoek wel een dealer of een hoer.



Door: MythikA "Laat me erin, ik achtervolg een hardloper in een blauwe jas!" (Bijschrift via Powerweb)



Door: Joost "Klaar-overs beginnen deze maand met nieuwe 'effectievere' techniek." (Bijschrift via Powerweb)

Het is de wereld waarin politieagent Marcus Reed een verschil moet maken en ook al kun je als speler kiezen tussen een good cop en een bad cop scenario, ik weet zeker dat je geen mogelijkheid onbenut zult laten om een verdachte eens lekker in elkaar te trappen of stiekem een paar bolletjes bruin in zijn zak te stoppen zodat je hem, schuldig of niet, gewoon kunt afleveren op het bureau. Overigens kun je die drugs, die je waarschijnlijk van een andere dealer hebt geript, ook weer op straat verkopen. Zodoende ben je niet echt een voorbeeld voor het New Yorkse politieapparaat maar who gives a fuck? Als je maar lol hebt, toch?

VAN LA NAAR NY

Deze game is weinig veranderd ten opzichte van zijn voorganger True Crime: LA. Alleen speelt de game zich deze keer af op het schiereiland Manhattan, waar je dankzij je navigatiesysteem zonder veel moeite je weg vindt in de realistisch nagemaakte stad. Alle straatnamen kloppen en ook een aantal van NY's beroemde landmarks zijn aanwezig. Je kunt auto's jacken en als je moeder tijdens het spelen de kamer binnen zou komen lopen, zou ze zomaar kunnen denken dat je GTA aan het spelen bent.
Toch moet de game het hebben van een stijl die minder humor heeft dan GTA. Tijdens een gezellig ritje door de stad, zul je semi-grappige meldingen binnenkrijgen variërend van hoeren die gek geworden zijn tot homofielen die slaags raken met elkaar. Vaak is een salvo uit je machinepistool genoeg om dit soort mini-missies te volbrengen en de rust terug te laten keren.

BIG NAMES

Zoals ik al schreef, is stijl belangrijk in deze game en daarom heeft Activision er alles aan gedaan om de beste artiesten te strikken voor de soundtrack en de stemmen.
Er zijn twee exclusieve tracks van Redman, die zelf ook nog zijn opwachting maakt in de game als een special character. Er zijn tracks van Jay-Z en Nas en de stemmen zijn gedaan door grote namen als Christopher Walken, Laurence Fishburne, Mickey Rourke en als klap op de vuurpijl, porno-actrice Traci Lords.
True Crime: NYC herhaalt het trucje van het vorige deel, en het is mede daarom jammer dat er niet een beetje meer aandacht aan het verhaal of een eventuele multiplayer mode is besteed.



(Bijschrift via Powerweb) Door: vh91 "Hadden we toch niet op het CDA moeten stemmen."

"ALS JE MOEDER TIJDENS HET SPELEN DE KAMER BINNEN KWAM LOPEN, ZOU ZE ZOMAAR KUNNEN DENKEN DAT JE GTA AAN HET SPELEN BENT."



Jongen, doe dat toch gewoon in de goot!

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW — LUXOFLUX CORP. • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

GAMECUBE — JURJEN

GRAPHICS 6 REPLAY 6 GAMEPLAY 7

SCORE 66

POKÉMON XD
GALE OF DARKNESS



Ergens valt het me mee dat dit nog maar de tweede Pokémon game op de Cube is. Gezien het veelvuldige hergebruik van elementen uit de voorganger, hadden er met weinig moeite nog wel twee delen tussen geplaatst kunnen worden.

Het gevoel er alleen voor te staan in een enorme wereld vol mysteriën. Het vinden van je weg in deze wereld. De vrijheid om af te wijken van het pad dat de makers van het spel voor ogen hadden. Het speuren naar Pokémon die overal verborgen kunnen zitten...

Het zijn onder andere dit soort ingrediënten die de originele Pokémon RPG's tot zulke bijzondere spelletjes maakten maar nog nooit goed zijn uitgewerkt in drie dimensies.

Wat dat betreft slaat Pokémon XD de plank op ongeveer dezelfde plaatsen mis als de voorganger Pokémon Colosseum.

STILSTAANDE WERELDKAART

In vergelijking met de originele Pokémon RPG zijn de tegenhangers op de Cube te lineair, met een te beperkte vrijheid om je eigen weg te zoeken en je Pokémon verzameling uit te bouwen.

Locaties zijn relatief kleine speelvelden waarin de camera je spelfiguur vanuit een vaste positie blijft volgen, om alleen op vooraf vastgestelde momenten een draai te maken of in te zoomen.

Als je een locatie verlaat, bijvoorbeeld door het pad te volgen dat bij een gebouw vandaan loopt, vervaagt het beeld om plaats te maken voor een stilstaande wereldkaart, waarop je de volgende locatie met een cursor kunt selecteren.

Onderweg tref je slechts drie locaties waarin je wilde Pokémon kunt vangen. Net als in de voorganger moet je in XD de meeste Pokémon stelen van tegenstanders om je verzameling uit te breiden.

PURIFICATIEMACHINE

Als we de [illegible] met de originele Pokémon RPG even loslaten, wat niet erg gemakkelijk is aangezien veel elementen ervan prominent aanwezig zijn in XD, dan blijft een zeker niet onaardig avonturenspel over. Je avontuur begint met een Lugia die met zijn telekinetische krachten een vrachtschip vol Shadow Pokémon steelt. Het is aan jou om de reden van deze gebeurtenis te achterhalen. Voor het zover is, heb je al heel wat Shadow Pokémon moeten roven en zul je wederom de harten van deze 'slechte' Pokémon hebben moeten openen. Gelukkig kun je daar dit keer ook een purificatiemachine voor gebruiken, waardoor dit proces wat sneller verloopt dan in Colosseum.

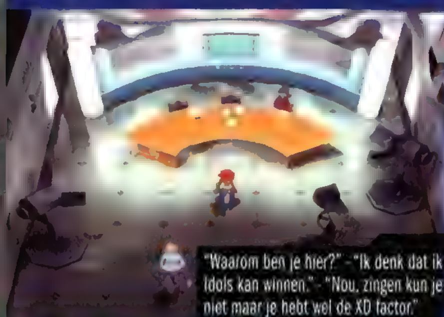
Er zijn wel meer puntjes waarop XD is verbeterd ten opzichte van Colosseum. XD is groter, heeft een interessanter verhaal en door de veelheid aan twee-tegen-tweetjes blijven ook de gevechten wat langer leuk.

Teleurstellend is het feit dat vrijwel alle Pokémon en bijbehorende animaties zijn hergebruikt en dat er verder qua beeld en geluid ook weinig nieuws valt te beleven.

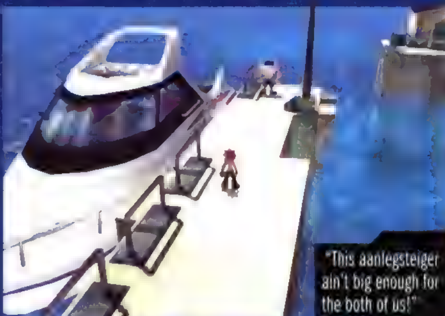
VERMOEIEN

Het hele Pokémon verhaal begint me een beetje te vermoeien. Niet omdat het fenomeen Pokémon niet geschikt zou zijn om ook anno 2005 nog vernieuwende en bijzondere spelervaringen te garanderen, maar omdat Nintendo hardnekkig weigert hierin de nodige tijd en moeite te investeren.

Pokémon XD is een prima, zij het nogal beperkte, RPG die eigenlijk alleen bedoeld is voor mensen die de Pokémon nooit moe worden.



"Waarom ben je hier?" - "Ik denk dat ik Idols kan winnen." - "Nou, zingen kun je niet maar je hebt wel de XD factor."



"This aanlegsteiger ain't big enough for the both of us!"

OUT NOW • GENIUS SONORITY • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

PLAYSTATION 2 — NIELS

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

SCORE 64



SINGSTAR '80S

Aan de gameplay van SingStar kan weinig meer verbeterd worden (hoe goed kun je 'punten scoren met je stem' uitwerken?) maar nieuwe nummers uitbrengen is altijd mogelijk. Vandaar deze jaren tachtig versie mét Nederlandstalige nummers.

Ik keek serieus uit naar "de Nederlandstalige SingStar" die eind vorig jaar werd aangekondigd. Het is best leuk om mee te zingen met krakers in je moerstaal en als niemand het kan horen, hoef je je er ook niet voor te schamen. Toch heeft het uiteindelijke spel me behoorlijk teleurgesteld.

BEPERKT

Sony heeft niet gekozen voor een aparte Nederlandstalige SingStar, maar voor een jaren tachtig variant die half internationaal, half Benelux is. De nummers zijn dus maar voor de helft Nederlandstalig en allemaal eighties - en dan hebben de makers ook nog eens rekening gehouden met de Vlamingen onder ons.

Dat levert een beperkt aanbod op, al zijn de grote troubadours van ons vaderland gelukkig wel vertegenwoordigd met Benny Neyman, Hans de Booy en Rob de Nijs.

Bovendien is de aankleding van de Benelux-helft vrij karig. Van veel nummers bestaat geen videoclip (MTV kwam bij ons pas later), wat in sommige gevallen is opgelost met een TV-sessie of registratie van een live-optreden. Bij andere nummers is gewoon géén beeld te zien, dat dit het geval is bij het Grote Meneer Kaktus Lied vind ik wel heel slordig.

(De clip van 'Zijn het je ogen' is wel heel vet, Koos Alberts in een rondvaartboot!)

BREDER

Ongetwijfeld hebben de mannen van Sony hun best gedaan er iets moois van te maken, maar ik zie dit als het bewijs dat ze beter hadden kunnen gaan voor een puur Nederlandstalige SingStar met een bredere selectie. Namen als Marco Borsato, Frans Bauer, Guus Meeuwis, [Theo Nijland-Ed], Extince en natuurlijk Hazes hadden dit een leuker schijfje gemaakt en er was meteen meer videomateriaal beschikbaar geweest.

BENELUX

Het Goede Doel - België / Kadanz - Intimiteit / Meneer Kaktus - Meneer Kaktus Lied / Clouseau - Daar gaat ze / Erik Mesie - Zonder jou / Circus Custers - Verliefd / Johan Verminnen - Mooie dagen / Benny Neyman - Vrijgezel / Hans de Booy - Alle vrouwen / Rob de Nijs - Zondag / Clouseau - Anne / Koos Alberts - Zijn het je ogen / De Kast - Morgen wordt het beter / Drukwerk - Caroline / Dolly Dots - Do Wah Diddy Diddy / Frank Boeijen - Kronenburg Park

INTERNATIONAAL

Katrina & The Waves - Walking On Sunshine / Blondie - Atomic / Europe - The Final Countdown / Soft Cell - Tainted Love / Wham - Wake Me Up Before You Go Go / Culture Club - Karma Chameleon / Vanilla Ice - Ice Ice Baby / Simple Minds - Don't You (Forget About Me) / Nena - 99 Luftballons / Inxs - Never Tear Us Apart / Dolly Parton - 9 to 5 / Tina Turner - Simply The Best / Madonna - Material Girl / Alice Cooper - Poison / Survivor - Eye of the Tiger



Hij heet Boy van z'n voornaam. En daar had ie best last van toen ie een meisje werd.

OUT NOW • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SINGSTARGAME.COM

JEROEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | SCORE 90

Na het legendarische Symphony of the Night is Dawn Of Sorrow de beste Castlevania game ooit, jammer alleen van die verkeerde artwork keuze.

CASTLEVANIA
DAWN OF SORROW

Met Aria of Sorrow liet ontwikkelaar Koji Igarashi zien wat hij in huis had, of liever gezegd heeft want hij doet het nog eens dunnetjes over met Dawn of Sorrow.

POWER UNLIMITED GOLD



Dawn of Sorrow is het eerste Castlevania avontuur voor de DS en dat maakt natuurlijk best wel nieuwsgierig naar wat Koji Igarashi heeft gedaan met de twee schermen als wel met het touch screen. Onze verwachtingen waren sowieso hooggespannen, aangezien we te maken hebben met de opvolger van Aria of Sorrow, na Symphony of the Night (PSone) het beste Castlevania avontuur tot op heden.

KASTEEL

Wederom kruipen we in de huid van Soma Cruz en begeven we ons in een onheilspellend kasteel dat geheel naar Castlevania traditie is ingericht. Je beweegt je dus weer door een labyrint van gangen om op schijnbaar doodlopende secties te stuiten. Want hoe moet je nu verder naar dat platform dat echt te ver lijkt te liggen om op te kunnen springen of hoe kom je door die gang die vol staat met water?

Er zit dan niets anders op dan terug te gaan naar waar je vandaan kwam, op zoek naar een andere doorgang óf naar dat ene element waardoor je wél dat platform kunt bereiken of die ondergelopen gang door kunt.

In veel gevallen worden je namelijk speciale eigenschappen geschonken als beloning voor het overwinnen van een eindbaas. Zo ontvang je na het verslaan van je eerste eindbaas de mogelijkheid om tijdens een sprong een stukje te zweven. En ja hoor, zó kun je dus dat ene platform bereiken waar je in eerste instantie niet bij kon en kun je weer een nieuw stuk van het kasteel in kaart brengen... totdat je weer op een schijnbaar doodlopende sectie stuit.

Op deze wijze ontvouwt zich stukje bij beetje het kasteel en zal het naar verloop van tijd geen geheimen meer voor je kennen.

TOUCHSCREEN

Dawn of Sorrow is veelomvattend en uitgebreid maar nooit echt frustrerend. Dit komt deels doordat je de kaart van het kasteel gewoon op het bovenste scherm van je DS hebt staan. Kun je meteen zien waar je al geweest bent en waar je mogelijk nog naar toe kunt gaan. Je kunt er overigens ook voor kiezen om het bovenste scherm te gebruiken als een handig informatiescherm waarin de zwakke kanten van vijanden worden afgebeeld.

De touch screen functie lijkt in eerste instantie zeer beperkt: het geeft je de mogelijkheid om één bepaalde kracht in te zetten die je slechts sporadisch nodig zult hebben. In de loop van het spel zul je echter merken dat het touch screen nog een ander onderdeel van het spel behelst. Tijdens je omzwervingen zul je namelijk tot vijf maal toe (als je voor die volle 100% gaat natuurlijk) een magic seal vinden die je in staat stelt om eindbazen te vernietigen. Dit magische zegel verschijnt in beeld als je genoeg gezondheidspunten van de griezel hebt afgesnoept. Het is dan aan jou om op je screen de juiste lijnen te tekenen om de zegel te activeren.

Doe je het goed dan vernietig je het gedrocht, trek je echter verkeerde lijnen dan krijgt het wezen weer wat gezondheid terug. Het is zondermeer een leuke toevoeging aan het geheel maar feit blijft, dat er wel wat meer met het touch screen gedaan had kunnen worden.



"Niet te geloven, die gasten van Red Bull hebben nog gelijk ook!"



"Vreemd, het meurt hier als in het toiletgebouw van een Russische vrouwengevangenis op zondagavond."

SCHITTEREND

Dat neemt overigens niet weg dat Dawn of Sorrow een schitterend avontuur is en dat het kasteel uitkammen heel wat speeluurtjes op zal snoepen. Enige puntje waar ik heel erg in teleurgesteld ben, is het gekozen artwork. Ditmaal geen mooie gotische schilderingen maar er is gekozen voor dertien in het dozijn animé. Gelukkig maar dat de personages en andere gestalten in het spel deze look niet aangemeten hebben gekregen.

Toch moet de conclusie zijn dat Dawn of Sorrow een heel erg goede game is geworden waarmee Koji Igarashi zichzelf weliswaar niet overtreft maar wel dicht in de buurt komt van het beste dat hij ooit gemaakt heeft.

"MET DAWN OF SORROW KOMT KOJI IGARASHI DICHT IN DE BUURT VAN HET BESTE DAT HIJ OOIT GEMAAKT HEEFT."



Ben je op zoek naar een gezellige hangplek, kom je hier terecht. Wat een strop!

KONAMI • TEL: 0900-2040404 • HTTP://NL.GS.KONAMI-EUROPE.COM

GENRE: ACTIE PLATFORMER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **84**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	8

Age Of Empires III is binnen de huidige maatstaven van het RTS genre een tikje achterhaald maar desondanks nog steeds (ouderwets) verslavend en vooral fun, fun, fun

CONSOLIDATIE VAN KWALITEIT

In onze zomerspecial gaven zowel Boris, Jan als J.J. aan dat ze Age of Empires III zagen als een van hun toekomstige must-have games. Hebben ze dat destijds goed ingeschat?

In plaats van zich te focussen op nieuwe gameplay, lijkt Age of Empires III vooral de nadruk te leggen op uiterlijke vernieuwing. Dat klinkt als een zwaktebod maar je kunt je tegelijkertijd afvragen of de AoE formule überhaupt omgegooid zou moeten worden. Moet Ensemble Studios gaan wedijveren om de meeste soldaatjes ooit in het scherm? De ontwikkelaar koos haar eigen pad en volgde de weg die men met Age of Mythology reeds was ingeslagen: namelijk die van een ondersteunende verhaallijn binnen de evolutie van de game.

BODY

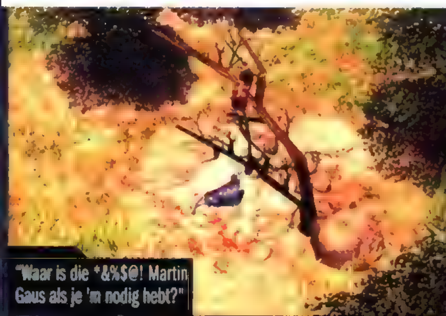
Je speelt verschillende generaties binnen een familie en de verhaallijn kent een aantal leuke wendingen die de bekende RTS missies van bouwen, aanvallen en verdedigen wat meer body geven. Tegelijkertijd grijpt men terug op Age of Empires II: Age of Kings en daarom voelt nummer III af en toe wat simplistisch, ouderwets en herkenbaar; maar het spel is er echt niet minder leuk om. Ook de setting, de kolonisatie van Amerika vanaf de 16e tot en met de 19e eeuw, voelt fris aan en intrigeert.

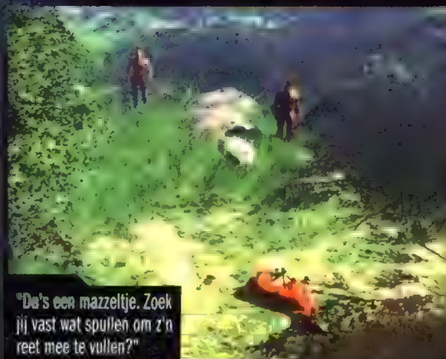

"Deelnemers aan de Expeditie. Dit schip schiet straks z'n kanonnen af. Wie als eerste een kanonskogel weet terug te koppen in een van deze twee sloepen, verdient een vrijstelling."

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1 - 8 MULTIPLAYER • VERWACHT: OUT NOW

JAN




"Waar is die *&%$@! Martin Gaus als je 'm nodig hebt?"


"Da's een mazzeltje. Zoek jij vast wat spullen om z'n reet mee te vullen?"

BALANS

Iedereen die ooit één Age of Empires game heeft gespeeld, zal zich direct thuisvoelen en meteen met nummertje drie aan de slag kunnen.
Je hebt een town centre waar je dorpelingen traint en die dorpelingen zijn enorm belangrijk voor je economie. Ze zorgen voor resources waarmee je units traint, gebouwen neerzet en upgrades activeert. Bekende RTS stuff dus maar het werkt nog steeds en AoE III is in alle opzichten goed in balans.
De battles zien er prachtig uit maar zijn ouderwets chaotisch. De pathfinding is zeker niet optimaal en ook de diverse toepasbare tactieken houden niet echt over.
Het komt er uiteindelijk toch op neer om zo snel mogelijk een geoliede, bloeiende economie op touw te zetten en daar logisch uit voortvloeiende legereenheden omheen te creëren.
Pas later in het spel komen de allianties met de oorspronkelijke bewoners van de Nieuwe Wereld goed tot hun recht en kun je deze inzetten bij gevechten. Dit onderdeel is behoorlijk fictief en politiek correct (voor het bruut afslachten van indianen, verwijs ik iedereen door naar Activision's GUN).

HOME CITY

De vernieuwing van AoE III zit hem dus absoluut niet in de battles. Het ziet er zowel op land als op water weliswaar super gelikt uit (vooral door de aanwezige rag doll physics) maar het is ouderwets uitgevoerd en behoorlijk arcade zelfs.
Grootste vernieuwing, afgezien van de prachtige nieuwe grafische motor achter het spel, is de Home City, de thuisstad in je thuisland van waaruit je de evolutie van je volk in de Nieuwe Wereld regelt. Het is een soort verdiepte techtree waarbinnen uiteindelijk de meeste strategie plaatsvindt. Het is opvallend dat je je basistactieken hier uitvoert en


Dat premier Balkenende was gespot terwijl hij met losse handen rondscheurde op een snorfiets, was het gesprek van de dag in Schaamlipperveen.

niet direct op het slagveld; iets dat sommige spelers tegen de borst zal stuiten, terwijl andere - voornamelijk Age-veteranen - dit juist zullen omarmen. Het is een stijlkeuze maar wel een die meer dan behoorlijk is uitgewerkt.

DECK OF CARDS

De makers introduceren tegelijk het zogenaamde 'deck of cards' waarmee je je beschaving opwaardeert. Tijdens het spel genereert je stad ervaring met alles wat je doet: bouwen, oogsten, vijanden verslaan...
Met deze ervaring kun je shipments zenden en dien je steeds belangrijkere keuzes te maken. Stuur je meer voedsel zodat je meer arbeiders kunt trainen en gebouwen kunt neerzetten, of zend je meer legers om vroege aanvallen beter te kunnen afslaan en al meteen zelf een snelle verrassingsaanval uit te voeren?
Deze tactieken werken zowel in singleplayer als in multiplayer erg goed. Hoe langer je speelt, hoe meer kaartbonussen je kunt gebruiken om je speelstijl te definiëren. Hiermee scoor je bijvoorbeeld betere hitpoints voor je cavalerie of een bonus waardoor jouw resources verzamelende arbeiders meer hout per beurt hakken.
Het doet denken aan de keuzes in Age of Mythology tussen verschillende Goden. De God die je per wisselende Age aanhing, leverde je ook diverse bonussen en extra's op. Dat werkte daar ook al erg goed en is nu nog beter uitgewerkt. Vooral in de latere levels van je stad komen er zeer sterke bonussen vrij.

MODERNE OLD SKOOL

Age of Empires III krijgt van de critici behoorlijk wat kritiek te verduren. Ik heb her en der al zeventjes gezien en dat is voor een titel als deze behoorlijk mager.
Veel van de online recensies vliegen in mijn optiek echter uit de bocht. Opvallend is dat een aantal


Tijdens het moorddadige regime van Stalin luidde het Russische weerbericht meestal: bittere kou en laaghangende bevolking

recensenten zichzelf totaal tegenspreekt. Ze klagen dat veel RTS games niet zo solide en fraai in elkaar steken als de AoE reeks maar vervolgens klagen ze tevens dat deel 3 te veel lijkt op voorgaande delen. Ook ik had graag iets meer nadruk op strategische battles gezien en minder op economie, maar uiteindelijk is dit wel de gameplay waarmee AoE groot is geworden.

CONSOLIDATIE

Deel 3 is dan ook geen innovatie maar consolidatie van kwaliteit en dat levert al met al weer weken spelplezier op, vooral in de skirmish en online battles.
Het spel is prachtig om naar te kijken, heeft een behoorlijk lange singleplayer campagne met een overtuigende verhaallijn en de tijdsperiode spreekt mij persoonlijk erg aan.
Iedereen die genoten heeft van de vorige Age delen zal ook genieten van dit koloniale avontuur. Vooral het Home City concept is verdraaid strak uitgewerkt.
Toch had ik zelf op nog wat meer vernieuwing gehoopt en is de gameplay uiteindelijk te typeren als 'old skool in een supermodern jasje'.

MULTI-PLAYER

Die ietwat snelle, arcade-achtige actie waarmee de battles zich voltrekken werkt perfect in multiplayer en skirmish battles. De game kent een ingebouwde functie genaamd Ensemble Studios Online en die werkt uitstekend. Binnen een poep en een zucht heb je een online potje opgezet en net als bij Xbox Live zijn er allemaal rankings, buddies lijsten, laddercompetities, chats en wat dies meer zij aanwezig. De snelle gameplay komt in multiplayer zelfs nog ietsje beter uit de verf dan in singleplayer en lijkt me dan ook een zeer lang leven beschoren.

"DE GAMEPLAY IS TE TYPEREN ALS OLD SKOOL IN EEN SUPERMODERN JASJE."


"Die files worden met de dag langer. Ik snap ook niet waarom er nog geen inhaalverbod voor kanonnenwagens is ingesteld."


"Verdorie jongens, waar is Henk met z'n mitrailleur als je 'm nodig hebt?"







How you going to serve and protect From way back there?

3 tuned-out GTO cop cars and
a logging truck between me and my exit. I hit the Speedbreaker,
slide under the trailer and give it a little love tap.
It starts raining logs, the truck jackknifes.
Cop cars swerve and collide, piling high
blocking the exit behind me.
There's a scratch on my bumper.
I has to be more careful.



NEED FOR SPEED MOST WANTED

www.needforspeedmostwanted.nl



3+

www.pegi.info















GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 SCORE 79

"Wooooow, holy shit, wat een crash." "Veeeeet die inhaalactie." Dat zijn kreten die bij Most Wanted passen. Niet 'vernieuwend', 'extreem uitdagend' en 'grote klasse'. Most Wanted laat je lekker planken, meer niet.

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

De Need for Speed-serie wordt zo langzamerhand het Fifaatje van het racegenre. Elk jaar rond de feestdagen poept EA er weer een nieuw deeltje uit.


"Pfoe; niet te vroeg juichen maar ik geloof dat niemand gemerkt heeft dat ik het vergeten ben m'n richtingaanwijzer te gebruiken bij het afslaan."

"LEUK, MIDNIGHT CLUB 3 NA-APEN MET ZO'N 'OPEN STAD', MAAR MAAK DIE STAD DAN OOK ECHT OPEN."


Welk liedje van Henk Wijngaard wordt hier op de achtergrond uitgebeeld?

Trendgevoelig als EA is, ging de uitgever de afgelopen twee delen van Need for Speed op de Bling Bling-tour. Vette streetcars, stedelijke tracks, veel tuning-opties en een dikke soundtrack, dat was Underground 1 & 2. De oude, meer landelijke feel waarin je vooral streed tegen lastige cops (Hot Pursuit), had blijkbaar afgedaan.
In dit nieuwe 'genre' was EA lang koning tot Midnight Club 3 uitkwam, een beter spel met vooral meer vrijheid, en dat zinde EA niet. Aan alles in Need for Speed: Most Wanted merk je dan ook dat EA goed gekeken heeft naar hun concurrent en flink van jattestein is gegaan.

OP SAFE

EA heeft de oude NfS pursuit-gameplay weer uit de mottenballen getrokken en dus scheuren die cops weer de hele tijd achter je aan. Ook is het niet meer alleen 's nachts racen, maar gewoon overdag.
Is de Bling-Bling setting dan helemaal weg? Nee, ben je gek man; EA wil games verkopen en dus speelt het nog steeds op safe. Je bent wederom een straatracer met een chronisch grote waffel die King of Town wil worden. Natuurlijk bevat het spel ook een lekkere chick, vette wagens, een patser (met de snelste bak) die duidelijk achteraan heeft gestaan bij het uitdelen van hersencellen en talloze hippe straatracers die je allemaal moet asswhoopen. Met de dollars die je wint, prop je jouw wagen nog voller met spoilers en turbo-injecties.

BOMBARIE

Op uiterlijk gebied zit het wel snor (en dan heb ik het niet over die chick). EA raffelt een game grafisch nooit af. En dus speren vette BMW's en Vipers met veel grafische en geluidstechnische bombarie door het beeld heen. De botsingen zijn weliswaar niet van Burnout-formaat, het knalt meer dan genoeg.
Ook qua opties kom je niks tekort: Career, Quick Race, Challenges, multiplay off- en online, it's all there. Maar boeit het? Is het vet? Ga je ervan uit je gepaintbrush-te dakkie? Hmmm.


Alle BMW's uit deze serie zouden worden teruggeroepen naar de fabriek. Vanwege een productiefout bleken alle uitlaten aan de zijkant te zijn gemonteerd!

AFWISSELING ONTBREEKT

NfS was altijd genieten omdat het coole, extreem afwisselende en loeisnelle raceactie bracht. Je zat niet super geconcentreerd achter de TV (zoals bij Forza of GT) nee, je had een smile op je plaat en je riep steeds "wooow, vet!" Helaas ontbreekt dat gevoel een beetje bij Most Wanted. Oké; het gaat nog steeds hard, de botsingen zijn nog steeds dope en de wagens grommen nog steeds bruut. Maar de afwisseling en de echte uitdaging, die was ik een beetje kwijt in dit spel. Opdrachten zijn in dat kader gewoon te vaak hetzelfde: 'win een race' of 'schud de politie af, met of zonder schade'.

VERVELEN

Die geringe diversiteit zou geen probleem hoeven te zijn als de races action-packed waren, maar dat vond ik tegenvallen. Ik schudde opponenten (te) snel af en van de tegenliggers word je ook niet bang, die zijn er namelijk veel te weinig (alle polygonen zitten duidelijk in de stad). Zelfs het afschudden van de cops ging al snel vervelen omdat het spel te weinig ontsnappingsmogelijkheden biedt.
We hebben het al vaker gezegd in de PU: jatten mag, zolang je het maar goed doet.
Leuk, MC3 na-apen met zo'n 'open stad', maar maak die stad dan ook echt open en beperk het niet tot een paar zijstraten en pleintjes. Nu kon ik te weinig vette manoeuvres maken. En het werd voor mij al helemaal triest toen ik doorkreeg dat een halve minuut verschuilen de beste manier was om coppers kwijt te raken...
EA heeft ook de speedbreaker overgenomen van MC3, en dus kun je de actie even vertragen. Helaas heb je dit aspect in tegenstelling tot bij MC3, nauwelijks nodig. Er zijn veel te weinig vette bochten of narrow escapes. Ook de Pursuit Breaker waarmee je objecten op agenten kunt laten donderen, is meer een gimmick dan een hulpmiddel dat je echt nodig hebt om races te winnen.

TE SERIEUS

Maar goed, misschien neem ik NfS nu te serieus. Most Wanted is geen racegame die je diepgaand moet analyseren en uren achtereen moet spelen. Dit is een vette racer die je een half uurtje aanzet om al je frustratie af te reageren, met de speakers vol open. Als je NfS:MW zo beschouwt, dan is er weinig mis mee.
Voor mij en ik ben bang veel anderen, biedt het te weinig echte uitdaging.

GENRE: RACING • AANTAL SPELERS 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

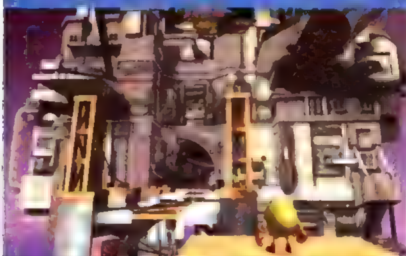
RAZE'S HELL



Uitermate suffe shooter waarbij alles wat kleurrijk is, kapotgeschoten dient te worden.

XBOX 68 SCORE

PAC-MAN WORLD 3



Grappige maar ook oersimpele platformer met dat hapgrage bolletje in de hoofdrol.

PS2 60 SCORE

NBA LIVE 06



Een heerlijk speelbare basketballgame die maar weinig dingen fout doet.

PSP 80 SCORE

NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY ARCADE COLLECTION



Ouwe meuk spelen op nieuwe consoles kan heel leuk zijn als de oude meuk ook leuk is...

PS2 / NGC / XBOX / PC 55 SCORE

XBOX / PLAYSTATION 2 — BATTLE

BORIS



GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAME

Modern Combat wil alles zijn wat de PC versie is maar daarvoor kennen de consoles toch iets te veel beperkingen.

BATTLEFIELD
MODERN COMBAT

Na het succes op de PC vond Electronic Arts het de hoogste tijd om de Battlefield licentie naar de lucratieve console markt te brengen. De vraag is of het wel mogelijk is om de superdikke Battlefield multiplayer actie op een Xbox en een PlayStation te beleven.

Battlefield 2: Modern Combat heeft maar weinig te maken met de gelijknamige multiplayer game op de PC. In de eerste plaats zijn de multiplayer mogelijkheden op de PC veel groter dan op de Xbox en de PlayStation 2 waardoor Digital Illusions gedwongen werd om de nadruk veel meer op de singleplayer mode te leggen. Op zich is dat niet zo'n heel groot probleem want de developer heeft echt geprobeerd om een originele invalshoek te bedenken voor die singleplayer. Die originele invalshoek heet Hot Swap en houdt in dat je tijdens een gevecht kunt wisselen tussen alle soldaten die aan jouw zijde vechten.

Dat heeft als grote voordeel dat het ongeduldige console publiek nooit lang hoeft te wachten op de broodnodige actie want met één druk op de knop sta je midden tussen de chaos en het bloedvergieten, en fluiten de kogels om je oren.

HOT FLAP

Digital Illusions is nog een stap verder gegaan en heeft het Hot Swap mechanisme een centrale rol gegeven in een heleboel missies. Dat betekent dat het regelmatig voorkomt dat je samen met je collega's in een stad, op een olieboorplatform of op een industrieel complex zit en dat de vijand op verschillende momenten vanaf verschillende plekken aanvalt. Soms komen ze per parachute uit de lucht vallen en andere keren zijn ze er gewoon of komen ze met een of ander voertuig de stad binnen rijden.

Vaak is Hot Swapping dan de enige manier om tijdig bij de actie te komen en de aanval af te slaan. Dat klinkt misschien leuk maar vooral fans van de PC versie zullen teleurgesteld zijn over het gescripte karakter van dit soort momenten. Bijna alles gebeurt pas als je eerst voorbij een bepaald punt loopt of, en dat is bijna



"MODERN COMBAT IS GOED MAAR TOCH NIET ZO GOED ALS ZIJN GROTE PC BROER."



Het nieuwste snufje qua militair materieel: een tank die zelfs in de sneeuw geen sporen achterlaat.



"Kut, geen munitie meer. Dat wordt een sneeuwballengevecht."

GENRE: WAR SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • ONLINE MULTIPLAYER • VERWACHT: OUT NOW — DIGITAL ILLUSIONS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988

IELD 2: MODERN COMBAT

LAY 8

80 SCORE



altijd het geval, als je eerst een bepaalde hoeveelheid vijandelijke soldaten hebt gekilled.

FLOP FLAP

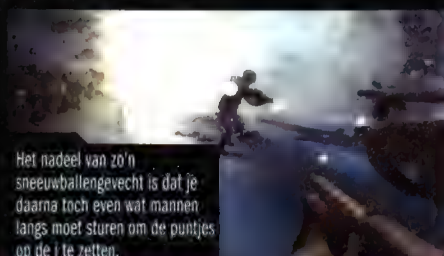
Dit principe staat lijnrecht tegenover het oorspronkelijke idee van Battlefield dat de strijd zich real-time afspeelt en dat het aan de speler zelf ligt wat voor rol hij of zij in die strijd wil spelen. Maar het is beter om dit feit te accepteren en verder te spelen want de game biedt echt wel het een en ander dat de moeite waard is om hier te bespreken.

Zo is het bijvoorbeeld goed om te zien dat er een verhaal zit in Modern Combat. Er is oorlog uitgebroken tussen de Chinezen en de Amerikanen over olie en naarmate het spel vordert, zul je om beurten met een van de twee landen spelen.

Tegen het einde van de game word je gedwongen om een definitieve keuze te maken en het spel met óf de Amerikanen óf met de Chinezen uit te spelen. Juist in dat laatste gedeelte verschilt de verhaallijn met de PC versie.

MULTIPLAYER

Ook al is Modern Combat in de eerste plaats een singleplayer game, de multiplayer mode is wel aanwezig. Zowel de Xbox als de PS2 versie kunnen online door 24 spelers tegelijk gespeeld worden. Er zijn verschillende klassen variërend van Sniper tot Engineer en van Assault tot Special ops. Het is mogelijk om units te upgraden en zo betere wapens en snellere voertuigen te krijgen en als je alles bij elkaar optelt kom je al snel tot de volgende conclusie: Modern Combat is goed maar toch niet zo goed als zijn grote PC broer.



Het nadeel van zo'n sneeuwballengevecht is dat je daarna toch even wat mannen langs moet sturen om de puntjes op de i te zetten.

• WWW.BATTLEFIELD.EA.COM/BF2MC/HOME/?LANG=NL

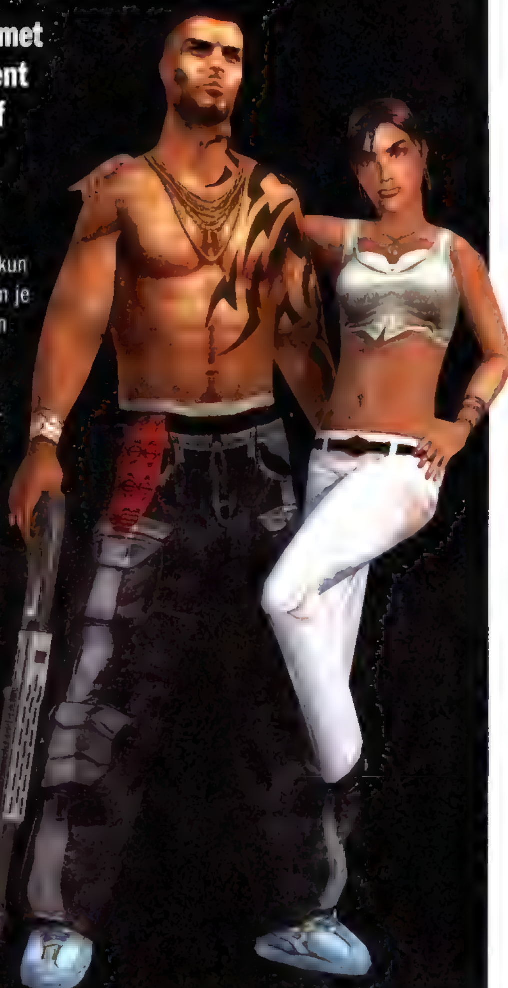
PC / XBOX / PLAYSTATION 2 — BORIS

GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5 | 51 SCORE

Zoals het spreekwoord zegt: beter goed gejat dan slecht gejat. Helaas gaan de marketing managers van Konami voorbij aan deze oude wijsheid.

CRIME LIFE GANG WARS

Zucht... weer een GTA kloon in een urban omgeving met zogenaamde beroemde rappers. De rapgroep D12 leent zich dit keer voor het uitmelken van een genre dat of nooit bestaan heeft of gelijk na de geboorte van San Andreas een jammerlijke wiegendood is gestorven.



Ik ben helemaal niet vies van een beetje geweld in videogames, ik hou van hiphop en ik kijk met alle liefde een film als Boyz n the Hood voor een zesde of zevende keer. Maar ik heb de laatste tijd steeds meer een probleem met de grote hoeveelheden neppe urban games die uitkomen.

Ik haat het woord urban. Het is bedacht door blanke zakenmannetjes die hun zakken willen vullen over de rug van een straatcultuur die al bijna niet meer bestaat. Het grote geld heeft alles kapot gemaakt en op het moment dat zelfs independent artiesten teksten gaan schrijven over hummers en speedboten komt Konami nog eens een keertje om de hoek kijken met de zoveelste San Andreas rip-off die echt werkelijk geen ene moer toevoegt aan het genre.

Het hele concept van bendes in de getto's van L.A. is overduidelijk bedacht door de bovengenoemde zakenmannetjes die het verschil niet zien tussen een afgelikt idee en een volledig gejat concept. Fok hun!

OPZOUTEN!

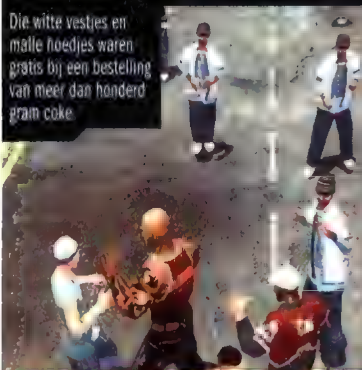
Crime Life: Gang Wars vertelt het flinterdunne verhaal van een bende die zichzelf de Outlaws noemt en zojuist een nieuwe rekruut heeft aangenomen genaamd Tre. Deze wannabe gangster, met dezelfde naam als Tre van Boyz n the hood, wordt gespeeld door jou.

Na een bezoek aan de kapper kun je missies kiezen en werken aan je respect-level. Altijd belangrijk in een urban game, toch?

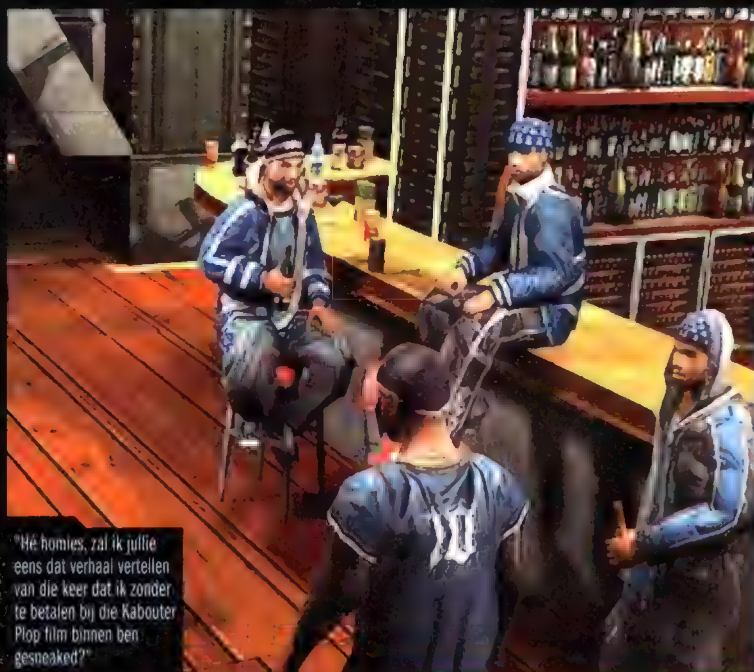
Crime Life kent een heleboel meer of minder gejatte elementen van San Andreas maar ze hebben allemaal één ding met elkaar gemeen: het is zeer armoedig uitgevoerd.

De gevechten zijn aardig maar voelen niet direct aan, de missies zijn eentonig en later zelfs vervelend. De omgevingen zijn zonder veel fantasie in elkaar gezet en zo kan ik nog wel even doorgaan. Het zal daarom geen verrassing voor je zijn om te horen dat ik deze game met veel liefde, na het schrijven van deze review, in de prullenbak heb gegooid.

Opzouten met die troep!



Die witte vestjes en malle hoedjes waren gratis bij een bestelling van meer dan honderd gram coke.



"Hé homies, zal ik jullie eens dat verhaal vertellen van die keer dat ik zonder te betalen bij die Kabouter Plop film binnen ben gesneaked?"

KONAMI • TEL: 0900-2040404 • WWW.KONAMI.COM

SCORE **84**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
6	7	9

Dit strategische avontuur is gebouwd op een vertrouwde basis van uitstekende kwaliteit. Weinig nieuws verder.



FIRE EMBLEM
PATH OF RADIANCE



BOEIEND AVONTUUR LANGS PLATGETREDEN PADEN

Eigenlijk had ik op deze pagina's willen vertellen over de manier waarop Link in een wolf transformeert, de kwaliteit van de kerkers en de vindplaats van het meesterzwaard. Maar goed, de nieuwe Zelda is dus doorgeschoven naar volgend jaar.
Daarom op deze pagina's een review van de game die sowieso al op de releaselijsten stond, maar door de vertraging van Zelda een opvallende positie in het winteraanbod voor de Cube heeft gekregen.

[illegible] is jammer dat ik deze review niet voor één [illegible] voor een heleboel lezers schrijf. Als ik Ed [illegible] geloven zijn het er zeker honderdduizend. [illegible] veel werk om uit te zoeken of jullie [illegible] eens een Fire Emblem op de GBA [illegible] gespeeld. En dus kan ik er niet zomaar [illegible] zijn met de basisprincipes van dit spelletje. Daarom voel ik me min of meer gedwongen om met dit slappe geouwehoer te stoppen en iets te vertellen over de basis[illegible].

HELDEN

[illegible] zijn door lijnen in vakjes verdeeld, [illegible] je wiskundeschrift. [illegible] dit rooster moet [illegible] gevochten.
Aan het begin van een level kies je de helden die aan het gevecht zullen deelnemen. Deze helden hebben sterk verschillende eigenschappen. De een kan bijvoorbeeld met bijlen vechten, laat zich per beurt zes vakjes verplaatsen en heeft een hele lange energiebalk. De ander is een toverende ruiter met helende magie, kan per beurt over vijftien vakjes worden verplaatst en heeft zwakke defensieve kwaliteiten.

Als je uit je totale leger de meest geschikte soldaten voor de komende klus hebt gekozen, kun je nog wat wapens en voorwerpen uitwisselen of andere dingen doen om de parameters van je helden op te voeren. Kies je vervolgens voor Fight, dan kan de beurtelingse strijd beginnen.

IKE

De hoofdrolspeler in Path of Radiance heet Ike. In een best wel ontroerend filmpje ben je er samen met Ike getuige van dat een mysterieuze zwarte ridder met gemak zijn beresterke vader doodt. Natuurlijk wil Ike graag de dood van zijn vader wreken maar dat is niet het enige motief dat hem drijft. Er is namelijk ook sprake van een smerig complot dat leidt tot een oorlog tussen twee verschillende rassen: de menselijke Beorc en de beestmensen die Laguz worden genoemd.
Ike raakt bij deze verwikkelingen betrokken, en zo begint een Lord of the Rings-achtige reis door het land Tellius om het kwaad te bestrijden. Hierbij verzamelt hij een groeiend gezelschap medestrijders, zowel mensen als beestmensen, die je als strategisch grootmeester mag inzetten om de missies in elk level te voltooien.

GENRE: TURN-BASED STRATEGY • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW





"En toen wilde ik 'm ruilen in die sexshop en wat denk je? Nou dus niet, terwijl ik 'm maar één keer gebruikt had!"

"Nou die van mij is ook niks hoor, ik blijf er nieuwe batterijen in doen."



"Ik sla de kop van je paard doormidden!" "Geen punt, maar het is 'hoofd', hoor."

SOREN

Weet je, ik baal ervan dat ik al vroeg in het avontuur mijn tovenaar Soren ben kwijtgeraakt, en ik baal er nog meer van dat ik niet meteen de gewraakte missie opnieuw ben begonnen om iets minder roekeloos met dit personage om te springen.

Soren blijkt namelijk een sleutelrol te spelen tijdens het verhaal dat in filmpjes en stilstaande dialogen tussen de gevechten door wordt verteld. Ik zag Soren dus heel vaak verschijnen maar kwam hem niet meer tegen tussen mijn beschikbare strijdkrachten.

De regel 'dood is dood' wordt ook in deze Fire Emblem keihard opgelegd, het enige wat je kunt doen als een geliefd personage is bezweken, is de missie opnieuw beginnen of er later spijt van krijgen dat je dit niet hebt gedaan.

ALGEMEEN BEVEL

Als je één van je personages in het vakje naast een vijand hebt gezet, kun je hem aanvallen met een slag- of steekwapen. Een Laguz kan transformeren in een wolf, vogel, draak of tijgerachtig wezen om een directe aanval uit te voeren. Met een kruisboog of magie kun je ook over een afstand van één of twee vakjes je doelwit raken.

Nieuw is de mogelijkheid om een algemeen bevel te geven aan al je strijdkrachten op de plattegrond. Je kunt bijvoorbeeld een bepaald vakje selecteren om al je personages hier zelfstandig naartoe te laten bewegen. Op deze manier kun je soms ook richting geven aan het gedrag van bondgenoten, zijnde de figuren die je niet direct kunt besturen maar wel aan jouw kant staan.

FORSE CLUB KRIJGERS

Eén van de dingen die Path of Radiance spannend houdt, is de mogelijkheid dat een sterke bondgenoot besluit om deel uit te gaan maken van je leger. Soms helpt het hierbij om Ike of iemand anders eens met zo'n figuur te laten praten, terwijl een bevrijding uit een gevangenis natuurlijk ook in je voordeel spreekt. Andere figuren sluiten zich spontaan bij je aan.

Spelenderwijs krijg je zo de beschikking over een forse club krijgers, waarbij je je favorieten kunt versterken door ze wapens, powerups en ervaringspunten toe te wijzen.

Doordat er onderweg altijd wel wat soldaten sneuvelen en je soms speciale dingen moet doen om nieuwe eenheden te rekruteren, zal jouw leger er in het zevenentwintigste level waarschijnlijk heel anders uitzien dan het mijne. (Als je slim bent heb je in ieder geval Soren in leven gehouden.)

RACISTISCHE GEVOELENS

Wat Fire Emblem als fenomeen zo bijzonder maakt, is enerzijds de heldere communicatie en toegankelijke besturing, anderzijds de zeer goed afgewogen en diepgravende strategische gameplay die sinds het eerste deel uit 1990 richting perfectie is geëvolueerd.

Dit keer is een welkome extra dimensie aan deze toch al overtuigende gameplay toegevoegd, aangezien het niet langer als vanzelf het voordeligst is om alle vijanden op de kaart te vermoorden. Mocht het - vanuit het verhaal geredeneerd - logischer zijn een meer behouden speelstijl te kiezen, dan wordt het volgen van deze weg beloond met extra ervaringspunten en soms ook nieuwe personages.

Het verhaal is dit keer een stukje interessanter door de racistische gevoelens die mensen en beestmensen van elkaar scheiden, een scherpe ondertoon die voor mij de grote hoeveelheid tekst wat beter verteerbaar maakte.

Haastige types kunnen overigens ook gewoon de teksten wegdrukken, de bewegingssnelheid opvoeren en animaties uitschakelen.

NIET ANDERS

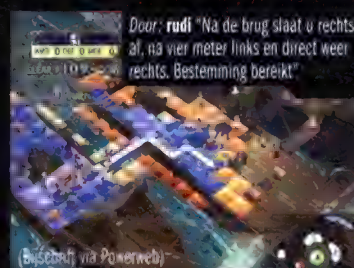
Als je nooit eerder een Fire Emblem hebt gespeeld, hoop ik dat deze review je in ieder geval heeft geleerd dat Path of Radiance significant anders wordt gespeeld dan de nieuwe Zelda, al zijn het beide fantasievolle avonturen met zwaarden, kerkers en transformerende wolven.

Als je al bekend was met de wereld van Fire Emblem, dan hoop ik dat je hebt begrepen dat deze Cube-versie niet zoveel nieuw of anders doet ten opzichte van de voorgangers op de GBA.

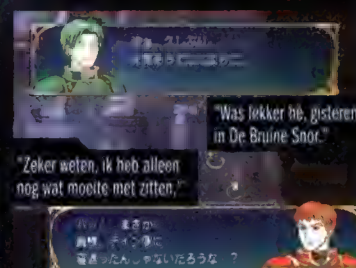
Waar elk nieuw avontuur van Mario of Link altijd rust op een mix van traditionele mogelijkheden en innovatieve elementen waardoor je tegelijk iets vertrouwds en iets nieuws beleeft, wordt met Fire Emblem een meer behouden pad bewandeld. Van mij had het wel wat wilder gemogen, maar ook in deze conservatieve vorm biedt Fire Emblem uitstekend en langdurig vermaak.



"OOK IN DEZE CONSERVATIEVE VORM BIEDT FIRE EMBLEM UITSTEKEND EN LANGDURIG VERMAAK."



Door: **rudi** "Na de brug slaat u rechts af, na vier meter links en direct weer rechts. Bestemming bereikt." (Bijschrift via Powerweb)



"Was lekker hè, gisteren in De Bruine Snor."

"Zeker weten, ik heb alleen nog wat moeite met zitten."



Door: **Roy-Bot** "Knorretje, ik vraag je het nog één keer verdomme! Waar heeft Winnie die lekkere honing vandaan?!" (Bijschrift via Powerweb)

DOOM TREFT DE REDACTIE

DOOR JURJEN & NIELS

PU IN HET TEKEN VAN DE FILM

We kregen afgelopen maanden veel positieve reacties op onze Zomerspecial, waarin het thema vakantie subtiel door het hele blad was verweven. Het maken van zo'n themanummer kost aardig wat extra inspanningen en moet je ook niet geforceerd willen doen omdat je denkt dat 't leuk is; er moet een aanleiding zijn.
Omdat we in dit nummer de filmgame King Kong op de cover hebben, de filmgame From Russia With Love wordt besproken, de game The Movies een recensie krijgt en we werden uitgenodigd voor de voorpremière van Doom, dachten we voor dit nummer aan een filmspecial.
Vandaar dat je door de hele PU heen allerlei 'filmdingetjes' tegenkomt, met als zwaartepunt deze vier pagina's over het bezoek aan de Doom-film en allerlei andere wetenswaardigheden omtrent film en games. Enjoy!
ED

Toen we op de redactie een uitnodiging ontvingen om met z'n allen gezellig een voorpremière van de film Doom te komen bekijken, leek ons dat wel een goed idee...

Muriëlle regelde ook toegang voor de moderators en redactieleden van het Powerweb, dus we zouden met een aardig legertje de filmzaal gaan bezoeken.
Dat de uitnodiging was gedrukt op met bloed doordrenkt papier leek ons in dat stadium geen onheilspellend teken, eerder een aanmoediging om alvast in de sfeer van de film te komen. We hadden beter moeten weten...

LAATKOMERS

De bewuste dag begon voor hoofdredacteur Niels met helse pijnen in zijn onderbuik. Later die dag zou een voedselvergifteging worden geconstateerd. Boris werd keihard geconfronteerd met een half vergeten deadline, eentje zo wurgend dat hij onmogelijk zijn studio kon verlaten. De eerste twee mannen waren we dus al kwijt.
Gelukkig had mini-Niels wel zonder problemen zijn huis kunnen verlaten. Als onze meest toegewijde filmvolger en schrijver van de game-naar-film-special was hij namelijk de aangewezen persoon om Doom te recenseren.
Nu moet je weten dat sinds het vertrek van Skate "The Late" lijkt het alsof andere redactieleden bewust of onbewust verwoede pogingen doen om het stempel van notoire laatkomer voor zich op te eisen.
Zo is Jan al eens twee uur te laat op een redactievergadering verschenen, en stonden we ook al eens op het punt naar het politiebureau in Assen te bellen omdat onze Jurjen maar niet op kwam dagen.
Voorlopig is mini-Niels echter de persoon die het 'te laat komen' het best tot een



"Hmmm, waar zou dat filmpje in moeten."

BIOSCOOP OF THUIS EEN DVD KIJKEN?

Muriëlle: Thuis een DVD. Het tofst vind ik om achter elkaar series te kijken. Ik koop dan een box van mijn favoriete serie en kijk zoveel mogelijk afleveringen in één keer. Met series als Lost, The Shield, CSI, The Sopranos en Six Feet Under kan ik dagenlang mijn huis niet uitkomen!

Ed: Thuis DVD. Ik heb zo'n surroundsysteem en thuis kan ik tenminste pissen wanneer ik wil.

Steven: Bioscoop blijft de shit. Maar dan wel weken nadat een film is uitgekomen, en het liefst op een zonnige maandagmiddag. Lekker rustig.

Niels H: Bioscoop: het licht gaat uit en je bent 100% aan de film overgeleverd. Je wordt gedwongen er zonder tegenstribbelen in te duiken en zo hoort het.

Jurjen: Rampenfilms, teken... spektakel en science-fiction ... in de bios. Ik ben echter ook ... films (Lars von Trier, Federico ... ik dan weer liever op DVD.



DE RESIDENT EVIL-REEKS

De Resident Evil-reeks behelst (tot nu toe) twee aardige actiehorrorfilms; de eerste speelde zich af in een ondergronds laboratorium, de tweede in Raccoon City. Beide ontsproten aan het brein van Paul W.S. Anderson, bekend van de eerste Mortal Kombat.
Het voornaamste probleem van deze films is dat je als kijker altijd het idee houdt dat het goed komt met de hoofdrolspelers, terwijl de doodsangst de Resident Evil-games juist zo spannend maakt.
Desondanks waren de Resident Evil-films behoorlijk succesvol en heeft het Duitse Constantin Film nu plannen voor Resident Evil 3 en 4. Deel drie wordt geschoten in Australië, deel vier in Japan.



soort van kunst weet te verheffen, geheel in de geest van zijn voorganger Skate, inclusief Donald Duck-achtige rampspoed-scenario's en onnavolgbare verklaringen achteraf. Check bijvoorbeeld de mail die we na de Doom-dag van mini-Niels ontvingen:
"Het was echt een drama gisteren, eerst had ik de verkeerde metrolijn, toen kwam ik Murielle en de websitejongens tegen, stomtoevallig - die niet helemaal bleken te weten waar ze heen moesten, terwijl ik rustig achter ze aan liep. Na veel omreizen en dwalen kwamen we aan op de locatie waar we voor een dichte deur stonden met niemand achter de balie en geen bel of niks. En we konden ook niemand mobiel bereiken."
En zo raakten we dus in één klap niet alleen Niels maar ook Murielle en alle websitejongens kwijt. Alle websitejongens? Nee, niet echt. Want geheel op eigen kracht had onze webheld Niels de Derde (die van de guppen) wel op tijd de bioscoop weten te bereiken. En was het ook vier moderators gelukt.
Samen met Jeroen, Steven, Ed, J.J., Jan en Jurjen gingen zij de zaal van Doom binnen. Waarbij de mobiele telefoons inderdaad waren uitgezet.

TIEN KLEINE NEGERTJES

De film Doom is qua verhaal losjes gebaseerd op de videogames met dezelfde naam. Het avontuur begint met een team stoere ruimtemariniers die worden uitgenodigd om de problemen binnen een kolonie op de planeet Mars te onderzoeken. Al snel zijn ze de eerste man kwijt. En dan nog één. En dan een heel groepje in één keer. Tot er slechts een paar soldaten zijn overgebleven om de klus te klaren.
"Dat verhaal kwam ons bekend voor," beamen de laatst overgebleven redactieleden als ze na de film een Chinees restaurant bezoeken om nog wat na te kletsen.

STEVEN: "EEN SPUUG IN HET GEZICHT VAN DE VIDEOGAME-INDUSTRIE!"

GEDOEMD

Jurjen: "Ik vond het een kutfilm."
Ed: "Nou... ik denk dat het helemaal niet zo'n slechte film is voor mensen die van dergelijke simplistische shit houden..."
J.J.: "Ja, ik vond 'm wel oké."
Jan: "Wel stom hoor, dat ze van die monsters weer van die mutanten hebben gemaakt."
Jurjen: "Ja, ik had gehoopt op een reisje naar de hel, geloofwaardig was de film toch al niet."


"Een beetje makkelijk al dat geknal, in Assen lossen we zoiets met onze vuisten op."

VIJF REDENEN WAAROM GAME-FILMS VAAK SLECHT ZIJN

1. In games draait alles om het handelen; personages en verhaallijn zijn niet zo belangrijk en worden daarom maar [illegible] uitgewerkt. [illegible] ges en verhaallijn. [illegible] daarvoor [illegible]
2. Realisme zoals [illegible] in games. Je zou frustrerend traag lopen, geen schijn van kans maken tegen enorme monsters en naar de begrafenis moeten van teamgenoten waar je per ongeluk op schiet. Om een leuke film te maken moet je dingen veranderen en vaak gaat daarbij het gevoel van het spel verloren.
3. Films zijn kort en bondig, terwijl spellenmakers hun best doen een universum te scheppen waarin je gemakkelijk tientallen uren kunt vertoeven. Vertaal dat naar een film en je kunt nooit de rijkdom van een spelwereld getrouw overbrengen.
4. De makers hebben vaak kwade intenties. Goed, dat is misschien overdreven, maar het is echt zo dat gamefilms meestal worden geproduceerd door cynische zakenmensen die er op rekenen dat een film gebaseerd op een bekende naam succesvoller zal zijn.
5. Talentvolle filmmakers halen hun neus op voor games. Francis Ford Coppola noemde het een schandaal dat zijn film The Godfather vergamed wordt door EA. En Ridley Scott (Alien, Gladiator) reageerde verontwaardigd toen hij voor Halo werd gevraagd. Gelukkig is Peter Jackson (King Kong, Halo) een uitzondering op de regel en dat geldt ook voor Steven Spielberg die onlangs een contract met EA tekende!



DE MORTAL KOMBAT-REEKS

De eerste Mortal Kombat-film [illegible]
Regisseur Paul W.S. Anderson [illegible] Event Horizon [illegible] had het bloedvergieten van de games vertaald naar een avontuurlijke vechtfilm. Deel twee, niet door Anderson maar ene John R. Leonetti, [illegible]
[illegible] TV-serie van eind jaren negentig, die net [illegible] nogal leunde op duistere mythologie van de Outworld, is er weinig kans op een terugkeer naar de frisse stijl van deel een.

...storisch ... altijd meteen ... vage cult- ...), en die zie

J.J.: Dolby surround klinkt gewoon beter in de bios.

Niels R: Hangt van het genre af, maar met een beetje sound en scherm is het thuis snel relaxter.

Jeroen: Die echt epische films zoals Lord of the Rings, die kijk ik het liefste in de bioscoop maar over het algemeen verdwijnen ze in de DVD-speler.

Jan: Bioscoop: meer sfeer en de voorfilmpjes brengen me alweer in de stemming voor nieuw kijkplezier.

Boris: Hmm... in principe naar de bioscoop maar de meeste films die ik tof vind, draaien alleen in een van die culturele kutbioscoopjes. Dan kan je beter een DVD huren.






Nu zie je waar de term wielrenner oorspronkelijk vandaan komt.

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Technisch gezien hoort Advent Children niet helemaal thuis in deze special, het is immers geen bioscoopfilm. En als we FF VII behandelen, zouden we bijvoorbeeld de verschillende Street Fighter-tekenfilms ook moeten bespreken. We maken echter een uitzondering omdat hij heel binnenkort verschijnt en ook nog eens behoorlijk tof is.

Advent Children is duidelijk gericht op fans van Final Fantasy VII. De film begint vier jaar na het spel en is (als je het spel hebt gespeeld) een waar feest van herkenning. Het is alleen al leuk om te zien hoe de personages uit het spel ogen in de iets realistischere stijl van de film.

Ondanks dat de film samenvat wat er in het spel gebeurde, is de kans groot dat non-fans weinig zullen begrijpen van de verhaallijn. Zoals gebruikelijk voor Final Fantasy is het nogal vaag wat er precies aan de hand is - in een notendop heeft het te maken met kinderen en energiekristallen.

Gelukkig ligt de nadruk niet op het verhaal maar op de actie, en die is zeker naar het einde toe erg knap. Let vooral op de scène waarin de verschillende bijpersonages hoofdrolspeler Cloud steeds hoger de lucht in gooien, zodat hij uiteindelijk zijn opponent kan verslaan. Zulke bizarre toestanden zijn eigenlijk alleen mogelijk in animatiefilms, en het zijn precies dit soort zaken die ontbraken in Final Fantasy: The Spirits Within, die zweverige, saaie bioscoopfilm.

Final Fantasy VII: Advent Children is vanaf 22 december 2005 beschikbaar op DVD en UMD (voor in je PSP).

Jeroen: "Die first-person scène was wel apart, maar verder..."
Steven: "Een spuug in het gezicht van de videogame-industrie!"
Ed: "Maar... hoe gaan we dat nu doen met die recensie, nu Niels er niet is?"
Jurjen: "Mwoa, ik kan er wel wat over schrijven..."
Ed: "En beeld?"
Jurjen: "Oh ja, shit. We hadden foto's van de redactie in de bioscoop moeten maken. Helemaal vergeten. Maar misschien kunnen we nu nog wat schieten?"
Ed: "Jongens, heeft iemand een fototoestel bij zich?"

Ed heeft zojuist meegedeeld dat het etentje op kosten van de VNU is.

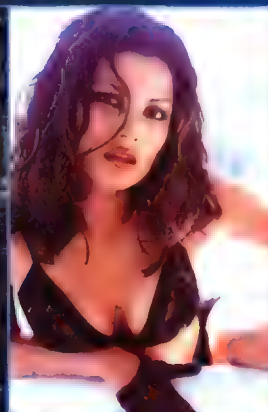
Stilzwijgen.
Ed: "Kom op jongens. Ik zit hier met een club professionele journalisten aan tafel, heeft er iemand een fototoestel bij zich?"
Jeroen: "Eh... er zit wel een cameraatje in mijn telefoon?"
Ed: "We zijn gedoemd."

ACHTER DE SCHERMEN VAN DOOM

Meteen na de release van Doom, in 1993, was het de krasse knarren in Hollywood duidelijk dat de duistere sfeer en helse monsters









TOEKOMSTIGE GAMEVERFILMINGEN

Gameverfilmingen zijn hot. Je wilt niet weten van hoeveel games de filmrechten verkocht zijn, al is het meestal maar de vraag of er daadwerkelijk iets mee wordt gedaan en of het vervolgens van de grond komt. Ter illustratie: iemand schijnt de filmrechten voor Pac-Man in handen te hebben. Binnenkort krachtpillen eten in de bios?

VIER VEELBELOVENDE GAMEFILMS

- **God of War.** Universal kocht de rechten van David Jaffe's mythologische meesterwerk. Op zijn weblog is hij dolenthousiast over de namen die aan het project verbonden zijn, maar treedt hij helaas nog niet in details.
- **Hitman.** Fox strikte Vin Diesel als geheim agent 47. En de game lijkt ons bij uitstek geschikt als film: een charismatische killer die opereert in de schaduw. Tweederde spanning, eenderde stoerheid, goed roeren, klaar.
- **Silent Hill.** Columbia Tristar komt volgend jaar met de film van deze horrorgame. Christophe Gans regisseert; hij maakte eerder de geinige Franse avonturenfilm Le Pacte des Loups. Sean Bean speelt een van de hoofdrollen.
- **Metal Gear.** Als één game erom schreeuwt verfilmd te worden, dan is het deze. Helaas, er gaan al jaren geruchten maar concreet nieuws is er niet. Het schijnt wel dat Uwe Boll contact heeft gehad met Hideo Kojima, help!

VIER TWIJFELACHTIGE GAMEFILMS

- **Dead or Alive.** Nu in productie in China en Hong Kong, in opdracht van Constantin Film, dezelfde Duitse studio die de Resident Evils maakte. Van de regisseur van Romeo Must Die.
- **Max Payne.** Zou natuurlijk heel goed als film kunnen werken, de game was deels zo goed door de 'film noir'-stijl en de producer zegt dat het Dirty Harry-achtig wordt. Toch willen wij eerst eens wat grote namen zien.
- **Spy Hunter.** The Rock gaat, net als in Doom, de hoofdrol spelen. Bovendien is John Woo niet meer als regisseur aan het project verbonden. Maar wat kan dat hele Spy Hunter ons eigenlijk schelen?
- **Splinter Cell.** De geruchten zijn vaag, het laatste dat we hoorden was dat Dreamworks nu de rechten in handen zou hebben. Echt interessant lijkt niemand het te vinden en dat belooft weinig goeds.

HEB JE NOG EEN VERVELENDE BIOSCOOP ERVARING?

Ed: Ik was een keer met mijn kinderen (toen 7 en 5) naar Pathé De Munt. We kregen voorfilmpjes van de meest bloederige Ninja- en oorlogsfilms te zien. Bleek de verkeerde band gestart. Als troost kregen alle kinderen in de zaal een ijsje, maar ik was ook geschrokken hoor.

Jan: Ik moest een keer zo ongelofelijk nodig plassen maar wilde niets van de film missen, toen heb ik in een lege cola beker gezeken. Dat was best wel genant.

Steven: Mensen die hun bek niet houden. In een bioscoop zou iedereen als een parkiet of papegaai moeten zijn. Als het donker wordt ben je stil. Hoe moeilijk is het...

Niels N.: Ik had een enorme bak popcorn gekocht, ik wilde het echte Amerikaanse biosgevoel ervaren. Na afloop dumpte ik dat ding half vol in een prullenbak. Even later liep een heel hongerig uitziende jongen er mee langs, hij smulde ervan.

Jeroen: Al die keren dat mensen naast me zaten te ouwehoeren of te bellen.

Jurjen: Mensen die telkens a... gebeurt of op compleet neut... ven lachje, aan dat soort din...

Muriëlle: Niet echt. Tijdens ... op de rode loper: Kingdom of He... hadden namelijk champagne en ... meer. Ik wilde per se weten wa...

van dat vernieuwende spel zich leenden voor een filmadaptie.
Binnen no-time waren de filmrechten verkocht - volgens insiders aan Universal en Columbia. Maar doordat de betreffende studio's niet snel genoeg tot productie overgingen, verliepen de rechten en was er van een Doom-film voorlopig geen sprake.

ZEVENTIG MILJOEN

In 2002 was het aan Warner Bros. om een (gefaalde) poging te doen. Ontwikkelaar id Software vond de productie niet voorspoedig genoeg verlopen en stapte over naar Universal. Daar schoot het project eindelijk wortel.
In 2004 ging de film in productie bij het bedrijf van John Wells, die zich eerder vooral bezighield met TV-series. De film zou gedraaid worden in Praag, vanwege de lagere productiekosten, met Karl Urban (Eomer in The Lord of the Rings) en de ex-proworstelaar Dwayne Johnson alias The Rock in de hoofdrollen.
Het budget bedroeg zo'n zeventig miljoen dollar, waarvan er in het eerste weekend in de VS 15 werden terugverdiend. Niet het soort succes dat een automatisch vervolg aannemelijk maakt. Gelukkig maar?

"KLEINE" WIJZIGINGEN

Het verhaal kwam van David Callaham, die met Doom zijn eerste screenplay schreef, met hulp van de meer ervaren Wesley Strick. De screenplay werd in alle fases gecontroleerd door id Software om Uwe Boll-achtige rommel te voorkomen. Zoals je hiervoor hebt kunnen lezen, uiteindelijk niet helemaal met succes.
Oorspronkelijk zou de Ierse filmer Enda McCallion in de regiestoel plaatsnemen. Hij maakte eerder in elk geval één toffe Nine Inch Nails-videoclip. Uiteindelijk werd het de Poolse filmmaker Andrzej Bartkowiak, die al verantwoordelijk was voor Jet Li-vehikels als Cradle 2 the Grave en Romeo Must Die. Bartkowiak kreeg de pittige taak om Doom, de film, te injecteren met dezelfde energie als de games, maar dan zonder bizarre satanistische thema's. Dit om een te negatieve reactie van het publiek - en vooral van de felle Christelijke lobby in de VS - te voorkomen.
Producent John Wells liet in een interview weten dat hij er alles aan deed om het concept van Doom intact te houden, met hoogstens wat kleine wijzigingen. Wij vragen ons nog steeds af of het onder kleine wijzingen valt dat de monsters niet meer afkomstig zijn uit de hel en in plaats van monsters, mutanten zijn.

Uwe Boll



UWE BOLL: KONING DER KUTFILMS

Het schijnt dat House of the Dead en Alone in the Dark het door verhuur en DVD-verkoop toch nog wel aardig hebben gedaan. En dat terwijl deze twee verfilmingen van griezelgames op de website IMDb.com beide een 2.2 scoren - niet verrassend want ze zijn beide gruwelijk slecht.
Verantwoordelijk voor deze bagger is de Duitse regisseur Uwe Boll. Fans van Sega's zombieshooter en Darkworks' griezelavontuur zijn woedend op hem, maar Boll is desondanks nog niet klaar.
Binnenkort moet BloodRayne verschijnen en in 2006 komt Dungeon Siege, waarvoor Boll opmerkelijk veel bekende acteurs wist te strikken: Ron Perlman, John Rhys-Davies, Matthew Lillard, Burt Reynolds, Ray Liotta en Claire Forlani bijvoorbeeld. Misschien omdat iedereen na The Lord of the Rings in een drie uur durend fantasy-epos wil spelen?
Overigens: ook na Dungeon Siege gaan we nog last krijgen van herr Boll: hij bezit de rechten op onder andere Postal, Fear Effect en zelfs Far Cry.

House of the Dead



Alone in the Dark



HOOP VOOR HALO

Alles wijst er op dat de Halo-film gaat bewijzen dat gameverfilmingen tof kunnen zijn.
Om te beginnen hebben Microsoft en Bungie [illegible] en Fox - voor vijf miljoen dollar, op voorwaarde dat Bungie's Halo-bijbel (waarin alle details van het Halo-universum zijn vastgelegd) nauwgezet wordt gevolgd.
Gedurende Microsoft's X05 gaf het bedrijf de genadeklap. Wie de Halo-film gaat regisseren werd nog niet onthuld maar wel maakte men bekend dat niemand minder dan Peter Jackson (The Lord of the Rings, King Kong) optreedt als executive producer (zie screen). Bovendien nemen zijn Nieuw-Zeelandse Weta-studio's de ontwerpen, modellen, effecten en meer voor hun rekening.
Halo moet de zomerfilm van 2007 worden, wij kijken er al naar uit.





Als je raak schiet, krijgt je van de kermismeneer een mooie teddybeer.

TIJDLIJN GAMEFILMS

- Super Mario Bros. (1993)
- Double Dragon (1994)
- Street Fighter (1994)
- Mortal Kombat (1995)
- Mortal Kombat: Annihilation (1997)
- Wing Commander (1999)
- Final Fantasy: The Spirits Within (2001)
- Tomb Raider (2001)
- Resident Evil (2002)
- House of the Dead (2003)
- Tomb Raider: The Cradle of Life (2003)
- Resident Evil: Apocalypse (2004)
- Alone in the Dark (2005)
- Final Fantasy VII: Advent Children (2005)
- Doom (2005)



buren vertellen wat er in de film
nes reageren met een gek, overdre-
or ik me het meest.
n als van mijn fabelhaftige entree
verd ik ernstig afgeleid. Alle gasten
De film interesseerde me niks
ampagne vandaan kwam!

Boris: Ik ging vroeger altijd naar het Weekend of Terror. Dan vloog er al snel van alles door de zaal. Op een keer stond een gast drie stoeltjes verder koeienogen uit een zakje te halen en pleurde dat zo vanaf het balkon het publiek in. Toen werd ik wel een beetje misselijk.

J.J.: In Rotterdam ontstond een keer een flinke beukpartij toen een gast zijn mobieltje niet uitdeed. Politie en al erbij. En dat alles voor dezelfde prijs als een gewoon kaartje!!! Ook mag ik het filmbezoek met Niels tijdens de E3 aan een lege megabioscoop in LA graag naar voren brengen. Alsof je met tien man in de Arena naar Ajax zit te kijken. Oké, Driven, die racefilm met Stallone, was ook tergend kut.

Niels R: Gasten die zo'n slecht geheugen hebben dat ze de film voor de tweede of derde keer gaan kijken, maar weer net genoeg geheugen hebben om voor elke toffe scène te verklappen wat er gaat gebeuren.



XBOX — STEVEN

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

SCORE 80

KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

Hoe kun je als ontwikkelaar het console publiek aan het strategie-genre helpen? Door flink wat spectaculaire actie in de strijd te gooien natuurlijk!

Ik begon vol goede moed aan dit tweede deel van Kingdom Under Fire, dat zich chronologisch gezien voor diens voorganger afspeelt. Deze pre quel vertelt hoe de Encablossa oorlog begint, en doet dit door de verhalen van meerdere perso nages aan te bieden. De verschillende helden behoren tot de Dark Legion of de altijd nobele mensen.

De vormgeving is ijzersterk, zoals ik in de pre view al vertelde en ook de mix tussen ridders, elfen, vampiers en andere demonen pakt erg goed uit.

OVERROMPELEND

Tijdens het spelen kreeg ik echter dubbele gevoelens over KUF: Heroes, terwijl ik er juist voor open stond om helemaal verliefd te worden op deze game.

Nu maakte ik ook de fout om te beginnen met een character van de Dark Legion, waarvan de missies aanzienlijk moeilijker zijn dan die van de menselijke personages. Als je het voorgaande deel niet hebt gespeeld kan de gameplay name lijk nogal overrompelend zijn, waar de uitgebrei de besturing voor een flink deel debet aan is.

STRATEGIE EN ACTIE

Er is in essentie niets mis met de besturing maar er zijn behoorlijk wat verschillende com mando's die je moet leren, vooral omdat de game regelmatig omschakelt tussen strategische onderdelen en hack and slash actie.

Laat me dit illustreren aan de hand van een missie waarin je bepaalde troepen veilig naar een kamp moet begeleiden.

Stel je hebt drie legioenen onder je beheer (die je overigens tussen de gevechten door flink kunt upgraden). Je begint met een groep krijgers aan je opmars door een bos, om vervolgens over te schakelen naar de andere legioenen en hen de opdracht te geven jou te volgen. De interface om de richting waarin je beweegt te bepalen werkt, maar het duurt wel even voordat je dit alles onder de knie hebt. Vervolgens komt er een klein leger van Orcs uit de bossen aangestormd, ter wijl jouw pad nu wordt geblokkeerd door uit de grond schietende boobytraps.

Zo gauw de vijand in jouw buurt komt, zoomt de camera in en verandert de game in een heus actie spektakel, waarna je met vette en brute combo's die daadwerkelijk verschillen per perso nage, de hordes vijanden moet verslaan.

VISUEEL FESTIJN

De omgevingen zijn mooi, waarbij met name de charactermodels voor een visueel festijn zorgen. De enorme groepen vijanden die je aanvallen, plaatsen de veldslagen uit Dynasty Warriors zon der moeite in de schaduw.

Tijdens dit alles moet je ook nog eens rekening houden met je andere troepen - die onder andere uit boogschutters en zwaardvechters kunnen bestaan - die je strategisch moet plaat sen en bevelen moet geven. En zoals deze gameplay verdient, zijn de gevechten ook online tegen vijf andere spelers te voeren.

PITTIGE LEERCURVE

Pas toen ik de uitgebreide en diverse actie uit eindelijk onder de knie had, begon mijn waarde ring voor Heroes toe te nemen. Alleen de verve lende camera zorgde voor sporadische woede uitbarstingen.

Toch, als je je niet laat afschrikken door een pit tige leercurve en niet te beroerd bent om ook nog eens de functie van cameraman op je te nemen, dan wacht je een daadwerkelijk unieke en uitdagende mix van actie en strategie.

Dat krijg je als je zo'n vogelpest.

Mmmm, zal wel een lekker gevoel zijn als ze gaat paardrijden...

Het nieuwjaars karbietschieten aan de Poeperhoekseweg in Stampersgat was weer een spektakel van jewelste.

OUT NOW • PHANTAGRAM • GLOBALDISTRIBUTION • TEL: 010-2950717 • WWW.KUFHEROES.COM

XBOX / PLAYSTATION 2



GRAPHICS 9 REPLAY 7

The Warriors is een eerbetoon aan een grandioze film uit een tijdperk dat is dan ook nog maar de vraag.

THE WAR

Hoe oud was jij in 1979, het jaar dat de film The Warriors uitkwam? Dikke kans dat je toen nog niet eens geboren was. Misschien heb je zelfs nog nooit van de legendari sche film The Warriors gehoord. De hoogste tijd om daar verandering in te brengen.

Ik denk dat ik een jaar of tien was toen ik voor het eerst van de film The Warriors hoorde. Mijn oudere neef had 'm gezien en vertelde hoe vet die film was met die bendes die vechten in New York. Moord en doodslag, je kent het wel en dus was mijn interesse gelijk gewekt.

Ik heb The Warriors uiteindelijk een keer op TV gezien en ik was gelijk verkocht. De stijl, de bendes; het was rauw en het was echt. Tenminste, zo voelde het toen.

Ik heb net de film nog een keer bekeken om te zien in hoeverre de game er nu juist wel of niet op lijkt en ik heb echt gelachen. Stoere bendeleden die betalen voor de metro en er uitzien alsof ze net bij de Village People vandaan komen. Hoe heb ik dat ooit serieus kunnen nemen?

Het antwoord is simpel: het was een andere tijd. Niemand had ooit nog van Cribs en Bloods gehoord en de West Side Story was het eerste waar je aan dacht als iemand het over de achterbuurten van New York had.

CONEY ISLAND

De tijden zijn veranderd maar Rockstar doet een poging om de stijl en de romantiek van The Warri in een game te vangen. Hele stukken hebben ze daarvoor nagemaakt uit de film en ook het reuze rad op Coney Island is net als in de film te zien b de openingscredits.

De game voelt als een film maar helemaal syn chroon met The Warriors op het witte doek loopt he allemaal niet. Zo begint het spel een paar maan

"EEN ZEER STIJLVOLLE BEAT'EM UP MET VEEL VETTE MOVES EN EEN HEEL KLEIN BEETJE DIEPGANG."



"Jongen toch, je moet die pinda's ook niet opgooien en met je mond opvangen."

GENRE: BEAT'EM UP • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

THE WARRIORS

AMEPLAY 8

80 SCORE

llang voorbij is. Of gamers die na 1980 zijn geboren dit kunnen waarderen,

RIORS



eerder dan de film. Dit is speciaal zo bedacht om de gamers die niet bekend zijn met de bioscoopversie een idee te geven hoe zo'n bende in elkaar zit en wie er precies verantwoordelijk is voor wat.

CAN YOU DIG IT?

Je begint het spel als het jonge ganglid Rembrandt, die zijn naam te danken heeft aan zijn graffiti skills. Terwijl The Warriors zich in het spel bezighouden met alledaagse zaken zoals het stelen van autoradio's en het beroven en aftuigen van onschuldige voorbijgangers (het blijft een Rockstar game natuurlijk) leidt het verhaal langzaam naar het moment waarop Cyrus (de "nachtburgemeester" van NY) zijn beroemde speech houdt in het Van Cortland Park in The Bronx.

Hij sluit zijn speech af met de legendarische woorden Can You Dig It? CAN YOU DIG IT? Dan wordt hij doodgeschoten en krijgen The Warriors onterecht de schuld en moeten ze levend zien terug te komen naar hun thuisbasis Coney Island.

JAREN '80 BEAT' EM UP

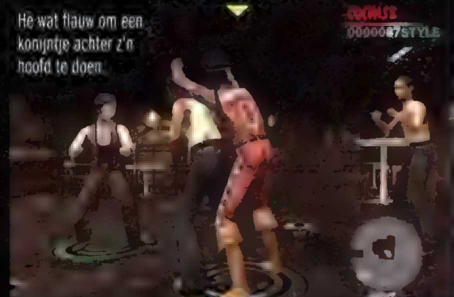
De game vervalt vervolgens in een vrij rechttoe rechtaan beat'em up die, als je in je achterhoofd houdt dat deze game zich begin jaren '80 afspeelt, volledig terecht een soort old skool sidescrolling vechtgame nadoet.

Het spel The Warriors doet dan ook heel erg veel denken aan games als Streets of Rage, Renegade en Double Dragon, allemaal toppers uit die tijd. De afwisseling in het spel moet komen uit de twists die het verhaal maakt en daarom zul je af en toe ook met andere bendes spelen en kun je zelfs je eigen bendes ontwerpen.

STIJLVOL

The Warriors is in de eerste plaats een geweldige herinnering voor de dertigers en veertigers van nu en in de tweede plaats een zeer stijlvolle beat'em up met veel vette moves en een heel klein beetje diepgang.

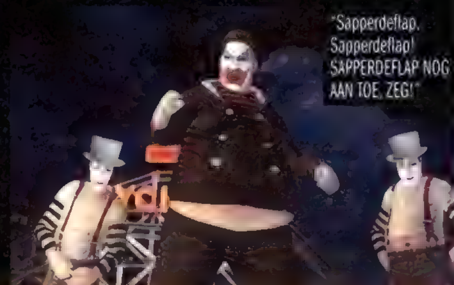
Ik heb het gevoel dat er meer in dit spel gezeten had maar ik vind tegelijk dat de retro stijl en de vintage coolheid van The Warriors genoeg is om deze game toch een goed cijfer te geven. Het blijft wel een Rockstar game natuurlijk.



He wat flauw om een konijntje achter z'n hoofd te doen.



Wandelclub De Halve Zool zou de Avondvierdaagse niet voltallig uit lopen.



"Sapperdeflap. Sapperdeflap! SAPPERDEFLAP NOG AAN TOE, ZEG!"

DS — JURJEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

70 SCORE

Voor de tweede keer dit jaar levert Namco een best wel bijzonder aanraakspel, wederom gedragen door het gezicht van klassieke spelheld Pac-Man.

PAC 'N ROLL

Allereerst credits voor Namco. Deze Japanse oudgediende heeft zich door de functies van de DS laten inspireren om werkelijk nieuwe en creatieve manieren van spelen te verzinnen, en dat is meer dan bedrijven als EA, THQ en Activision kunnen zeggen, om er maar eens een paar te noemen.

HAPHOOFD

In Pac-Man's vorige DS-avontuur moest je hem zelf nog tekenen, dit keer staat het gele haphoofd echter vanaf de start beeldvullend te pronken op het onderste scherm. Door dit touch-screen te beroeren met trekkende stylusbewegingen kan Pac-Man worden gerold, resulterend in simultane bewegingen door de 3D-omgevingen op het bovenste scherm.

Omdat je tijdens het spelen eigenlijk niet meer naar het onderste scherm kijkt, functioneert het touch-screen als een soort van track-ball-controller. Alleen na de botsing met een spook moet de blik snel afdalen naar het onderste scherm, want hier zal de bewuste plaaggeest de aanval op Pac-Man openen om zijn energiepunten af te pakken. Met een paar rake stylusprikken kan de gesel worden afgewend.

VREEMDE ZAKEN

Net als in rolspellen als Marble Madness en Monkey Ball is het allereerst zaak om de bal (Pac-Man in dit geval) op de baan te houden terwijl hij naar de finish wordt gerold. De 3D trajecten zitten vol vreemde zaken als bewegende platformen en stuitertegels, dus vereist het nogal wat aandacht en balcontrole om hierin te slagen.

Zoals hierboven al aangestipt, moeten dit keer ook spoken worden ontweken. Na het eten van een krachtpil zijn de rollen omgedraaid en verandert Pac-Man korte tijd van prooi in jager, zoals in het doolhofspel waarmee de happelaar bekend is geworden.

HOUT OF METAAL

De weg naar de laatste eindbaas bestaat in Pac 'N Roll uit vijfentwintig levels, waarvan de eerste eenentwintig nogal makkelijk zijn en de laatste vier frustrerend moeilijk.

Wat meer evenwicht of een meer geleidelijke leercurve hadden dit spel niet misstaan. Ook gaat het rollen van Pac-Man net een stukje stroever dan fijn was geweest, alsof hij geen rolgrage volleybal is maar iets van hout of metaal.

Afgezien van de laatste vier levels rol je redelijk snel door dit spelletje heen. Die laatste levels zijn in combinatie met de Time Trials echter lastig en uitdagend genoeg om daarna nog een tijdje te blijven boeien. Het originele Pac-Man-spel kan ook worden vrijgespeeld.

Dit alles resulteert in prettig tijdverdrijf met een eigen spelgevoel, maar we hebben hier geenszins te maken met klassiek materiaal. Als je de game eens kunt lenen of huren moet je dat zeker doen.



Al vanaf z'n geboorte een grote supporter van Pac Zwolle.



Rollend door de hoofdstad van het zwaar getroffen Pacistan.

OUT NOW • NAMCO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

SCORE **84** | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Civilization 4 biedt niet per se meer dan zijn voorgangers, maar hult het in een veel toegankelijker jasje.



BEETJE MOOIER, EEN STUK TOEGANKELIJKER

Laat nederzettingen verrijzen, vecht met andere volkeren, bouw wereldwonderen, ontwikkel technologie en reis uiteindelijk naar de sterren. Dat is ook in Civilization 4 weer de bedoeling. Niels begint zijn review drie keer opnieuw.

Deze review heeft meerdere beginpunten. Beginpunt nummer één is als ik mijn vader vraag of ik zijn PC mag gebruiken om een game te testen.
Hij zegt: "Kun je dat niet thuis doen? Je hebt toch een veel betere PC dan ik?"
"Dat klopt", antwoord ik, "maar het is een Mac, en Civilization 4 draait daar nog niet op. Ik ben bezig met het aanschaffen van een game-PC maar dat valt me nog niet mee. Ik zie door de bomen het bos niet meer."
Mijn vader: "Civilization, dat klinkt als zo'n strategie-game die jij vroeger speelde tot de zon plotseling weer opkwam. Waarna je eigenlijk naar school moest."
"Ja, ik wil een oude hobby oprakelen", vertel ik. "O, en ik beloof dat ik dit keer met mate zal spelen."
"Dat is je geraden. Schiet wel een beetje op, dan kan ik me vanavond nog op een potje mijnenveger richten."

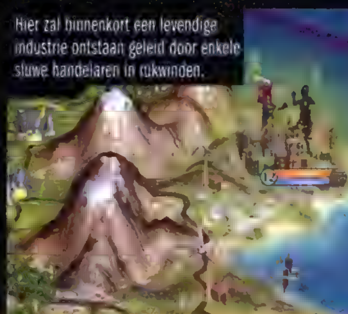
BEGINPUNT TWEE

Beginpunt nummer twee ligt ver hier vandaan, lang geleden, op een ander continent. Een jonge Sid Meier bezoekt een computerbeurs met een vriend en schept op dat hij in twee weken een véél betere flightsim kan programmeren dan de op de beurs getoonde creaties. Niet veel later is Microprose geboren.
Nog wat later wordt de eerste Civilization uitgebracht, geïnspireerd op strategische bordspellen. Dat is in 1991. Het spel zorgt voor een kleine revolutie en blijkt een groot succes. Vervolgen verschijnen in 1996, 2001 en nu dus, in 2005.
Bij een willekeurig deel vier ben je geneigd te denken dat de makers er jaarlijks een aflevering uitpoepen maar er zit toch echt steeds vier, vijf jaar tussen de afleveringen. En in de tussentijd is Sid Meier zelfs een nieuwe studio begonnen, Firaxis Games.

SOEPELER

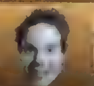
In de veertien jaar tussen deel één en deel vier werden steeds meer elementen toegevoegd aan het spel. En dan te bedenken dat Civilization altijd al een behoorlijk complexe game was.


Die hebben al hun hoop gevestigd op de uitzendingen van 'Boer Zoekt Vee'.


Hier zal binnenkort een levendige industrie ontstaan geleid door enkele sluwe handelaren in rukwinden.


Ai, heeft een van de Great People z'n vulpen laten lekken.

GENRE: STRATEGIE ▪ [illegible]




"Steht das Sauerkraut mit Schweinebraten noch im Backofen!", waren de laatste woorden van de kok in eetcafé Der Braune Schnurrbart.

Er moest een keer iets veranderen en dat is nu eindelijk gebeurd. Net voordat de gameplay zo onoverzichtelijk werd als de markt voor game-PC's en game-PC-onderdelen, besloten de makers dat ze het spel flink wilden stroomlijnen.
Veel van het micromanagement uit de eerste delen, beter bekend als 'gedoe', zoals het vrolijk moeten houden van inwoners per stad, is achterwege gelaten. Verder zijn vernieuwingen uit het RTS-genre eindelijk doorgevoerd: klik bijvoorbeeld op de landkaart met de rechter muisknop en je geselecteerde eenheid loopt er meteen naartoe. Tenslotte is meer informatie direct in beeld te zien.
Resultaat is enerzijds dat je meer bezig bent met de strategische keuzes waar het om draait en anderzijds dat je heel wat soepeler voortgang maakt.

TOEVOEGINGEN

Natuurlijk zijn er ook gewoon nieuwe elementen. Zo kun je voor iedere beschaving kiezen uit twee leiders met ieder hun unieke eigenschappen. Ook introduceert deze aflevering zeven godsdiensten die je ontgrendelt door te researchen. Onderwerp je je volk aan een religie, dan beïnvloedt dit niet alleen de gemoedstoestand van je mensen maar ook de economie.
Ook nieuw is het 'Great People'-systeem. Great People-punten scoor je door specialisten aan het werk te zetten of wereldwonderen te bouwen. Vervolgens kun je er Grote Denkers in vijf vakgebieden mee kopen en je begrijpt: hoe meer Grote Denkers, hoe hoger je eindscore.

VISUEEL

Civilization is ook verbeterd op het visuele vlak, maar zoals Jan in PU 11 terecht opmerkte is het spel niet extreem mooi geworden. Die andere strategietopper, Age of Empires 3, gaat hier dik overheen. De game is weliswaar voor het eerst in 3D uitgevoerd maar de actie wordt normaliter hoog vanuit de lucht bekeken en bijzonder veel detail komt nooit in beeld. Dit heeft wel het prettige effect dat het spel nog aardig draait op iets oudere PC's, zoals die van mijn vader.
Het belangrijkste is wat mij betreft dat de visuele verbeteringen praktische voordelen hebben. Steden groeien nu bijvoorbeeld zichtbaar. Je hoeft dus niet meer naar een statusscherm te klikken om te kijken hoe het gaat met de bewonersaantallen - nog zoiets dat de voortgang soepeler maakt.

BEGINPUNT DRIE

Deze review heeft stiekem nog een derde beginpunt, ook lang geleden maar dichter bij huis. Ik was een onschuldige tweedeklasser een kreeg van een vriend een diskette met de eerste Civilization in handen gedrukt (we hadden net ontdekt dat je een diskette van een halve megabyte kon gebruiken als een diskette van een megabyte door er een gaatje in te prikken). Verrassend: mijn klasgenoot zei niet "check deze game, hij is echt verslavend!" maar "moet je het intro bekijken, ik heb er grappige teksten in gezet".
Een leuke eigenschap van de eerste Civ was dat alle spelteksten in simpele tekstdocumenten stonden opgeslagen. Door de aanpassingen van mijn klasgenoot ging het intro niet meer over het ontstaan van het universum en de Aarde, maar over Bert en Ernie (dit verhaal speelt in het tijdperk dat Sesamstraat gedurende een korte maar hevige periode ineens intens populair was).

AANPASBAARHEID

Meier en zijn mannen merkten dat spelers aan de haal gingen met de game en besloten in Civ 2 de mogelijkheid te verwerken om eigen scenario's en andere content toe te voegen. Met succes, want tien jaar na dato schijnen mensen hier nog steeds mee bezig te zijn.
Voor Civilization 4 is de aanpasbaarheid naar een hoger niveau getild. Om te beginnen is er een World Builder waarin je gemakkelijk werelden kunt scheppen. Het is zelfs mogelijk een plaatje met een plattegrond in te voeren, de World Builder zet deze vervolgens om in een Civ-landkaart.

"DOOR DE GESTROOMLIJNDE SPELOPZET HEB JE MEER TIJD VOOR BELANGRIJKE STRATEGISCHE KEUZES."

Gevorderden kunnen XML-documenten en Python-scripts aanpassen. In de XML-documenten kun je onder andere simpele spelregels veranderen of bijvoorbeeld je eigen muziek aan de soundtrack toevoegen. Voor het sleutelen aan Python-scripts is echte programmeerkennis nodig, maar heb je die, dan kun je onder andere de interface naar wens instellen. Begin volgend jaar gaat Firaxis zelfs nog een stapje verder en brengt men een zogenaamde SDK uit, waarmee je de spelwerking op een hoog niveau kunt beïnvloeden. Zelfs de kunstmatige intelligentie en de manier waarop gevechten werken, kunnen zo veranderd worden.

ZES EINDEN

Omdat ik drie beginpunten had voor deze review, leek het me handig ook met drie einden te komen. Helaas dachten de mannen van Firaxis daar anders over en kan hun nieuwe game op maar liefst zes manieren aflopen: door tegen 2050 de hoogste score te hebben ('Time Victory'), door al je rivalen te verslaan, door een bepaald deel van de wereldwijde landmassa te veroveren ('Domination Victory'), door voor drie steden legendarische cultuurstatus te bereiken, door als eerste een ruimtekolonie in het sterrenbeeld Alpha Centauri te vestigen of door gekozen te worden tot het opperhoofd van de Verenigde Naties. Dit laatste bereik je door je best te doen op het diplomatieke vlak.
Ik heb overigens wel drie conclusies voor je in petto: ten eerste vond ik het aangenaam weer een strategiegame op de PC te spelen, ten tweede ben ik blij dat deze reeks nog altijd wordt voortgezet (omdat ie ondanks alle concurrentie nog altijd een unieke ervaring biedt) en ten derde voorspel ik een vruchtbare toekomst voor de modscene rond Civilization 4. Zelfs de spelteksten kunnen weer aangepast worden!

GERICHT OP MULTIPLAYER

Civilization 4 is de eerste Civ die vanaf het begin is ontwikkeld met een multiplayerstand in gedachte. Die biedt nu voor ieder wat wils. Je kunt via mail je zetten doen, tegelijk met je tegenstander je beurt plannen of in teams spelen, maar het is bijvoorbeeld ook mogelijk om te spelen via een server die alle zetten opslaat. Je kunt dus inloggen wanneer je wilt en af en toe eens een nieuwe zet doen. Last but not least kun je een meerspelerpotje, als een van de spelers afhaakt, voortzetten met een computerspeler. Gezellig!


Niet schrikken jongens; Army Men komt echt nooit meer terug.


Dit zou Athene moeten zijn, maar zie jij het Olympisch zwembad?


De winnaar van de levende standbeelden wedstrijd kreeg een gratis helikoptervlucht aangeboden.


New York, net nadat twee Arabische olifanten de Twin Towers met de grond gelijk hebben gemaakt.

De ultieme strategie ervaring nu voor jouw mobiel

4 50 €

AGE of EMPIRES II MOBILE















Microsoft game studios ENSEMBLE STUDIOS

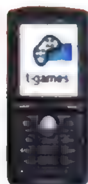




IN-FUSIO

www.in-fusio.com

Via je mobiel bestellen:

1  2 

Je kunt deze games downloaden bij Hot Games! onder Highlights en t-games!

Via het web bestellen:

1. Ga naar www.t-mobile.nl/games.
2. Kies je toestel.
3. Kies als categorie HOT GAMES.

Indien de ontvanger gebruik maakt van GPRS, is de prijs van de download inclusief de kosten voor het gebruik van je mobiele telefoon (dus GEEN extra kosten!). De games zijn alleen beschikbaar voor T-Mobile klanten met een geschikte mobiele telefoon.

t-zones T · · Mobile · · ·

SPEED GAMING

KLASSIEKERS UITSPELEN IN EEN KWARTIERTJE

Klassieke games als Metroid, Castlevania, Ghost 'n Goblins en Megaman doen qua moeilijkheidsgraad echt niet onder voor de hedendaagse platform- en actiespellen. Toch zijn er gasten die zo'n pittige old school game in een poep en een zucht uitspelen...

Zoals je op onze site in een van mijn weblogs hebt kunnen lezen, heb ik me tijdens m'n laatste bezoek aan Japan redelijk weten te beheersen wat betreft mijn aankopen. Het enige dat ik echt niet kon weerstaan, was de Special Edition Game Boy Micro, die ter gelegenheid van Mario's twintigste verjaardag was vormgegeven als een controller van de klassieke Famicom. En omdat ik toch bezig was, besloot ik ook meteen de originele Super Mario Bros, Castlevania en Metroid mee te nemen. Die waren voorzien van speciale verpakkingen, met daarin de doosjes met het originele artwork uit de jaren tachtig, en keken me heel zielig aan. Ik kon ze daar toch niet gewoon laten liggen...?

VOL OVERGAVE

Al dit draagbare vermaak is meteen goed van pas gekomen want kort nadat ik terug was uit Japan mocht ik een weekje samen met mijn vrouw in Griekenland op het strand luieren. Even bijkomen van het zware leven, zeg maar (hèhè...). En na eerst een paar dagen zweten met Mario en Castlevania, die mij respectievelijk tot wereld 6-4 en Stage 10 brachten, besloot ik dat het tijd was om me weer eens met volle overgave te storten op mijn geliefde Metroid.

De eerste dag van Metroid maakte alweer snel duidelijk waarom je vroeger zo lang deed over het uitspelen van een spel dat vergeleken met games van vandaag eigenlijk niet eens zo bizar lang is van begin tot eindpunt. Deze games zijn op zijn zachtst gezegd erg uitdagend. Maar goed, daar gaat dit stuk niet over.

EEN UURTJE

Na drie intense dagen schoot ik als vanouds de fatale raket op Mother Brain af en trok ik een sprint om het ontploffende complex te ontvluchten.

Mijn Metroid honger was echter nog niet gestild dus ik besloot me opnieuw in hetzelfde avontuur te storten. Nu wist ik natuurlijk wél meteen waar alle benodigde voorwerpen lagen en had ik de technieken om de verschillende vijanden te verslaan volledig onder de knie. Dit resulteerde in een tweede confrontatie tussen Samus en Mother Brain, maar ditmaal slechts een uurtje na het begin van spelen!

BELACHELIJK

Nee, ik wil het echt niet hebben over hoe vet mijn gaming skills wel niet zijn. Mijn punt is juist dat dit nog helemaal niets is vergeleken bij de prestaties die enkele serieus lijpe gasten leveren.

Nu heb ik me slechts een weekje op Metroid gestort (los van mijn eerste ervaringen met deze klassieker in de jaren tachtig) maar er zijn ook mensen die zich met niets anders bezig houden dan één old school game, met het doel om deze in een belachelijk snelle tijd uit te spelen.

Op het internet zijn heel veel filmpjes te vinden waarin de echte hardcore gamers hun speed gaming skill tentoonstellen. Zo wordt mijn tijd van één uur al snel een wanprestatie, vergeleken met de zeventien minuten en twintig seconden die ik ben tegengekomen in mijn speurtocht naar de beste tijden.

En omdat ik Metroid door en door ken heb ik groot respect voor de handelingen die de speler in dat filmpje verricht. Het tempo en de precisie waarmee ruim zeventien minuten lang wordt gespeeld zijn haast onmenselijk.

DOORGERAGD

Maar dit verhaal geldt niet alleen voor Metroid want ook Castlevania en Super Mario heb ik op supersnelheid doorgeragd zien worden. Na twaalf minuten en zesentwintig seconden krijgt Dracula de laatste zweepslag, en al na vijf minuten en tien seconden schiet Mario onder Bowser door om hem in de lava te laten vallen.

Dit houdt in dat er elke seconde vol gas wordt gegeven en elk obstakel zonder enige pauze wordt genomen. Natuurlijk worden hier en daar ook trucjes gebruikt, zoals je via een vijand naar een volgend platform laten wegkaatsen, maar die acties zijn misschien wel de moeilijkste handelingen binnen zo'n sessie (je zou dit soort skills eens in het echt uitgevoerd moeten zien worden).

RESPECT

Het zijn overigens niet alleen de games die ik toevallig in Griekenland heb liggen spelen die worden uitgewoond. Bijna alle klassiekers worden volledig doorgespit. Zo wordt Megaman binnen 22 minuten naar de eindstreep geleid van zijn allereerste game en worden alle Ghost 'n Goblins binnen zes minuten om zeep geholpen.

Dat is hardcore gaming op een heel ander niveau. Respect!

STEVEN

"AL NA VIJF MINUTEN EN TIEN SECONDEN SCHIET MARIO ONDER BOWSER DOOR OM HEM IN DE LAVA TE LATEN VALLEN."



Ghost 'n Goblins

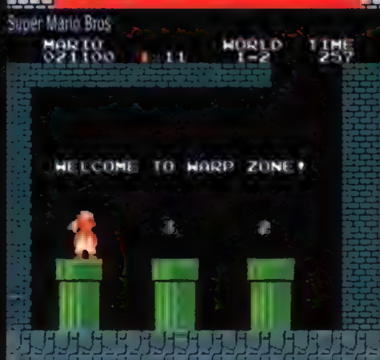

Megaman
Castlevania

SNELST GESPOTTE TIJDEN

Super Mario Bros -	5 minuut 10
Ghost 'n Goblins -	5 minuut 39
Castlevania -	12 minuut 26
Super Metroid -	17 minuut 20
Megaman -	21 minuut 47



Super Mario Bros

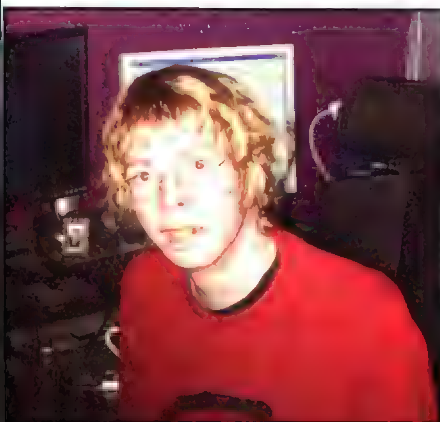



Metroid



TMF
Fanta
NAAM: MAAIKE
ALIAS: LETUCE
PICK UP LINE: IK HEET MAAIKE, HOE HEET BEN JIJ?
NAAM: CYNTHIA
ALIAS: BLONDY
PICK UP LINE: DAT WEET ALLEEN BAS DE BARMAN...
NAAM: ASTRID
ALIAS: LANGE
PICK UP LINE: GAAN WE NOG ZOENEN OF MOET IK WEER TEGEN MIJN DAGBOEK LIEGEN?
NAAM: KARIN
ALIAS: LANGE
PICK UP LINE: HEB JE WINTERBASE GEZIEN?
Winter-Base
WINTERBASE WOENSDAG 18:30 OP TMF.
VANAF 14 DECEMBER 6 WEKEN LANG



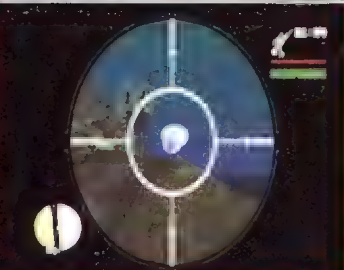


EFFE M'N EI KWIJT

Het is alweer een poosje geleden dat jullie wat van me hebben vernomen. Misschien dat ik me nogmaals even voor moet stellen: mijn naam is Bor. Via de Bart Foundation ben ik bij de PU terechtgekomen. Het enige wat ik daarvoor hoefde te doen was een beetje leuk kunnen schrijven, een radicale genetische ziekte hebben en vooral heel vriendelijk lachen, too easy echt!
Onlangs is me door Niels en Ed gevraagd jullie maandelijks de nodige paaseieren te bezorgen. Nee ik ben geen kippenboer en nee, je zult me niet zien rondspringen verkleed als haas (tenzij ik echt in een dolle bui ben), maar het gaat hier om Eastereggs.
Voor alle mensen die niet weten wat een Easteregg is: een Easteregg is een grapje, gadget of minigame, in een spel gestopt door de programmeurs. Vaak zijn het verborgen boodschappen, extra mogelijkheden in de game, een idiote verschijning of een dis richting een andere game of publisher.
Nu is het dus aan mij om elke maand coole, bizarre, grappige en rotte eieren voor jullie te verzamelen. Hopelijk heb je er net zo veel aan, of net zo weinig, als de geweldige tips die ik eerder gaf. Vanzelfsprekend kun je me altijd live opbellen bij 1-UP om me uit te schelden of toe te juichen!
Voor dit moment rest me niets meer dan jullie 'happy hunting' te wensen, check out de bizarre eieren en houd deze rubriek in de gaten!
I'll be back! Hmmm...wel erg afgezaagd.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (XBOX)





Inmiddels kunnen XBOX bezitters ook genieten van deze ultra-vette game. Ook in deze versie zitten een aantal kleine verborgen grapjes.

■ Als je een sniperrifle hebt, kun je de maan beschieten. Met elk schot van je rifle verandert de maan van grootte.

■ Voor deze truc heb je een jetpack nodig. Vlieg ermee naar de top van de tweede pilaar van de Gant Bridge. Hier vind je een komische boodschap.

■ De derde betreft een nuttige easteregg. Stap een willekeurig politiestation binnen in Los Santos en vind je weg tot bij de douches. Hier vind je een paars sex-speeltje dat tevens een ongelofelijk sterk wapen is. Liefde kan hard zijn, nietwaar?





GOD OF WAR (PS2)

Hele brute game, veel vragen over gekregen. Hier een cool geintje.

Op Mount Olympus kun je de beelden van Ares en de Minotaurus vernietigen met de Lance of Furies. Je krijgt dan een verborgen scène te zien.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS (PS2)

Ook al is deze topper al wat langer uit op de PlayStation 2, er is toch nog een bijzonder leuk geintje ontdekt.

■ Ga met je sniperrifle naar Unity Station en zoom in op de tunnel waar de metro in verdwijnt. Je ziet dan staan: True Grime Street Cleaners. Natuurlijk een dis richting de makers van True Crime, die probeerden GTA na te apen.

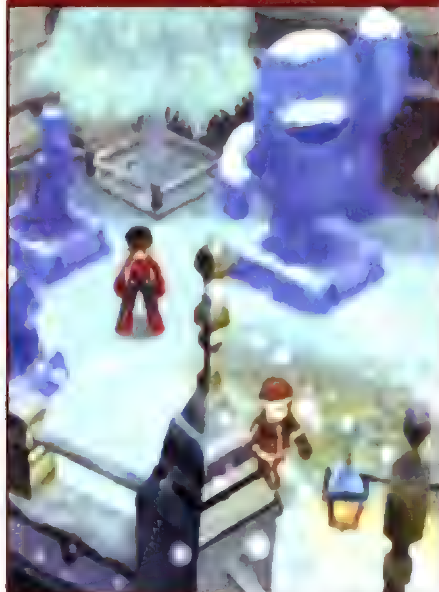


TALES OF SYMPHONIA (GAMECUBE)

Een dramatisch verhaal, gruweldaden en een bizar blije animé stijl maken deze RPG een hele toffe, zeker als je een lange adem hebt!

■ Niet zo heel veel eastereggs, maar ik beveel je aan soms een tijdje te wachten totdat er een conversatiemogelijkheid komt. Die kun je dan activeren met Z. Hier zitten erg komische stukken bij; zoals schelden op elkaar, op de makers van de game en op je lange inactiviteit. Op sommige lange stukken weg of in kerkers beginnen je characters te zeuren dat er geen 'quick jump' button is.

■ In Flanoir, de stad in Tethe'alla, is een beeltenis van Pac-Man te vinden. Linksboven in het stadje, waar de ijssculpturen staan (kunnen trouwens ook sneeuwpoppen zijn, maar ijssculptuur klinkt mooier, nietwaar?)



RATCHET AND CLANK 3: UP YOUR ARSENAL (PS2)

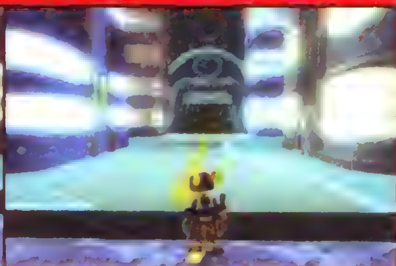
Al een wat eerder verschenen game voor de PS2 maar leuk genoeg om effe op terug te komen.

■ In de Holostar Studios kun je het weer veranderen. Loop simpelweg naar de tweede kamer waar het regent en rechts zit een knop waarmee je het weer kunt regelen.

■ Er zijn twee manieren om naar het Insomniac Museum te komen. Natuurlijk door het verzamelen van alle Trophies, waarna de grote deur in de Trophy kamer zich opent.

De tweede manier is eerder mogelijk in het spel. Ga naar Metropolis en baan je een weg in het eerste gebouw. Klim op de vensterbank links en sla het glas aan puin. Vervolgens spring je naar het volgende gebouw, ga je linksom en sla je de ruit daar aan diggelen. Als het goed is staat hier een teleporter. Ga hierheen tussen 3 en 4 uur in de ochtend (PS2 interne tijd) en je komt ook in het Insomniac museum terecht.





ONLINE



DEMOCHECK

PETER JACKSON'S KING KONG

Nieuwsgierig naar Peter Jackson's King Kong? Check dan de PC demo die bestaat uit twee levels: eentje die je speelt als Jack en eentje waarin je als King Kong himself de jungle onveilig maakt. Vooral aap zijn is de shit!

Score:

[illegible]



F.E.A.R.

F.E.A.R. is de nieuwe first-person shooter van Monolith. Een game vol Japanse horror invloeden waar iedereen he-le-maal down mee is. Om te checken of je PC het allemaal aan kan, kun je hier de hele dikke demo downloaden (meer dan 600 Mb).

Score:

FTP://FTP.PLANET.NL/PUB/PLANET/GAMES/WIN95/FEAR_SPDEMO_EN.ZIP

ASTERIX & OBELIX XXL 2: MISSION LAS VEGUM

Het is een beetje onderbroekenlol, deze game rond de beroemdste Galliërs ter wereld maar toch stiekem ook wel leuk. Vooral Romeinen in elkaar meppen blijft lachen. Ook de knipogen naar Mario, Sonic, Lara Croft en Rayman zijn erg funny.

Score:

WWW.[illegible].COM



RAG DOLL KUNG FU

Lionhead medewerker Mark Healey is er in geslaagd een hobbyproject af te maken en commercieel via Steam aan te bieden. Het gaat om Rag Doll Kung Fu, een soort tekenfilmachtige vechtgame waarbij je je vechtjas bestuurt als een soort van marionet. Je karakter heeft geen voorgeprogrammeerde moves en animaties, je bepaalt alle acties zelf met je muis. De bekende Rag Doll effects zijn hier dus tot in de perfectie doorgevoerd aangezien je karakter zelf een Rag Doll is!



Voor de prijs van $14.95 kun je het spel binnenhalen via het online distributienetwerk van Valve. De vraag is alleen... wie gaat deze game kopen?

PS2 & XBOX GAMERS MET ELKAAR IN GEVECHT

Goed nieuws voor PS2 gamers die Xbox liefhebbers haten en Xbox gamers die het bloed van de PS2 achterban wel kunnen drinken... of gewoon gamers die graag samen willen gamen, ongeacht het platform.

We hopen dat juist die laatste groep erg blij wordt van de online cross-platform mogelijkheden van Call of Duty 2: Big Red One.



Bezitters van de PS2 en Xbox versies kunnen het namelijk tegen elkaar opnemen in multiplayer.

De makers slaagden hierin door gebruik te maken van de DemonWare middleware, die voor een groot deel de netcode van de multiplayer voor zijn rekening neemt.

Het spel zal zowel via LAN als online speelbaar zijn met beide platformen tegelijk. Benieuwd waar de betere gamers zitten; in het Sony kamp of zijn het de Xbox adepten...

EX-BLIZZARD MEDEWERKERS ... AGAIN!

Een drietal ex-Blizzard medewerkers die meewerkten aan de MMORPG-hit World of WarCraft, hebben het bedrijf verlaten om hun eigen studio op te richten onder de naam Red 5 Studios. Red 5, dat is gevestigd in Aliso Veijo - Californië, zal zich volledig gaan toeleggen op het ontwikkelen van MMORPG's.



Voor de kenners, de drie oprichters van Red 5 zijn Mark Kern, William Petras en Taewon Yun. De vraag is natuurlijk; hoeveel ruimte is er voor nóg een MMORPG? Is dit niet op voorhand een mission impossible? Ook het feit dat de laatste tijd behoorlijk wat Blizzard medewerkers hun heil elders zoeken, baart ons zorgen. Wellicht is de werkdruk toch te hoog bij de Orcjes en Elfjes van Irvine?

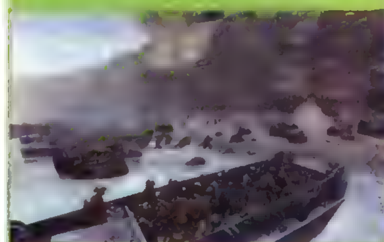
DEMOCHECK

CALL OF DUTY 2

De demo van Call of Duty 2 bevat de 'El Daba'-missie in Egypte. Hierin moeten Engelse soldaten een aantal kanonnen vernietigen van de Duitsers. En oh, oh, oh wat ziet deze game er moddervet uit!

Score:

WWW.CALLOFDUTY.COM/COD2

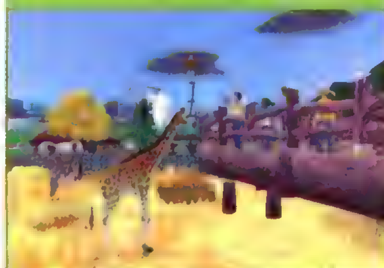


ZOO TYCOON 2: BEDREIGDE DIERSOORTEN

Zoo Tycoon 2: Bedreigde diersoorten is de eerste aanvulling voor de dierentuin sim Zoo Tycoon 2. De speelbare demo laat je de Zuid-Aziatische map 'Tropical Rainforest' spelen, zowel in de vorm van een missie als in 'free form' mode.

Score:

WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/ZOOTYCOON/ZOO2



BROTHERS IN ARMS 2 OF 3?

Gearbox Software, de ontwikkelaar van Brothers in Arms, heeft een overeenkomst met Epic Games gesloten over de licentie van de Unreal Engine 3 voor toekomstige games. Door de overeenkomst kan Gearbox de techniek zowel voor de aankomende next gen als PC games gebruiken.

Brothers in Arms 3 wordt de eerste game van Gearbox die van de techniek gebruik zal maken. Of dat nu betekent dat er eerst nog een Brothers In Arms 2 game komt, is de vraag.

WAT HAAT JE HET MEEST IN OF AAN EEN BIOSCOOP?

Jan: Popcornkauwende [illegible] mensen. Houd je smoel of rot op!!! Of mensen die nog binnenkomen als de film al is begonnen... zucht.

E: Op zich de pauze, behalve als ik [illegible]

Jeroen: Pauze... waarom kunnen ze dat er niet gewoon uit gooien?

Steven: [illegible] mensen zijn.

Marielle: Mensen die bovenaan zitten en hun Breezerflesjes op de grond leggen en naar beneden laten rollen. [illegible] etters!

J.J.: Alles wat met eten te maken heeft. Als je een varken wilt zijn, ga dan naar de kinderboerderij.

Jurjen: Mijn [illegible]. Het liefst zit ik alleen in een zaal.

Boris: De pauze. Oprotten met die shit.

Niels R: De kleine kut stoeltjes, het lijkt soms wel of je in een vliegtuig zit.

Niels A: Ik heb [illegible] slecht geluid. Mijn slechtste ervaring op dat vlak is met Pluk van de Petteflet [illegible]. Sorry, ik weet nog steeds niet of het aan de film, aan de bioscoop of aan de acteurs lag dat ik mijn oren moest spitsen om te horen wat de personages [illegible] zeiden. En ik weet ook niet of het door het geluid kwam dat ik er geen zak aan vond.





LOGITECH Z-5450 DIGITAL

Vorig jaar introduceerde Logitech haar paradepaardje op speakergebied: de Z-5500. Nu is er de Z-5450; een vijftigje minder dus maar is de boxenset ook minder?

Het verschil zit hem in het 'draadloos' zijn. Niet alle boxen zijn draadloos maar wel de twee achter speakers. Addertje onder het gras is dat beide achterspeakers nog wel in een stopcontact gestoken dienen te worden, dus het is een beetje quasi-draadloos. Het scheelt in ieder geval wél het nodige gehannes met meters draad door je woon- of gamekamer.



Qua input gaat deze set weer een stapje verder. Naast de standaard analoge inputs zijn er twee optical digital audio inputs én een coaxial digital audio input aanwezig. Gunstig met het oog op de next gen spelcomputers en HDTV opmars: zo kun je Dolby Digital en DTS 96/24 streams decoderen. Je kunt dus zo'n beetje alles aan deze boxenset hangen wat je maar wilt.

Qua design en prestatie is het een kwestie van smaakt. De Z-5500 had al een perfecte sound, mede dankzij de superieure subwoofer. Deze is een tikje minder maar nog steeds krachtig genoeg om je buren op stang te jagen.

Ook vond ik het uiterlijk van de Z-5500 wat slicker, maar de draadloze achterspeakers zullen voor velen een welkom "geschenk" zijn.

Als je de Z-5500 al hebt, is het natuurlijk zinloos deze set aan te schaffen. Maar de wat kleiner behuisde gamer die toch heel dik geluid wil scoren, zit met de Z-5450 (ook met het oog op de toekomst) op de voorste rij!

PC + CONSOLES • PRIJS: TUSSEN DE 429 EURO EN 499 (AFHANKELIJK VAN DE AANBIEDER) • DISTRIBUTIE: LOGITECH • WWW.LOGITECH.COM

SOUND BLASTER X-FI ELITE PRO — SOUND BLASTER X-FI FATALITY FPS

We zullen jullie de technische termen die bij deze absurd ingewikkelde kaarten komen kijken besparen. In plaats daarvan beperken we ons tot datgene waar het om draait: het fabelachtige geluid dat deze twee topkaarten van Creative uit hun chips toveren.

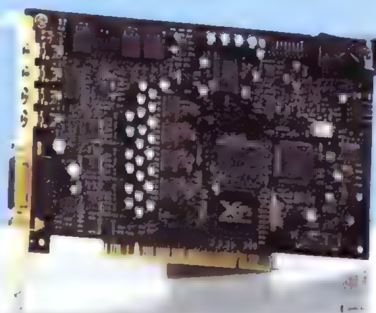
De X-Fi Fatal1ty FPS en X-Fi Elite Pro zijn kaarten die gebruik maken van de allernieuwste gepatenteerde technieken. Je weet echt niet wat je hoort qua muziek, games en films.

Dat komt allemaal omdat deze kaart verschillende functies heeft en zich helemaal kan toespitsen op 'Entertainment', 'Gaming' en 'Audio Creation'.

Beide kaarten beschikken over 64 Mb intern X-Ram geheugen. Dat zorgt ervoor dat de framesnelheid niet meer belast wordt door het alom aanwezige surround geluid en de EAX Environmental effecten.

Meeslepende muziek, levensechte granaatinslagen en angstaanjagende kogelregens brullen nu dus door je speakers zónder de processor van je PC te belasten.

Voor fanatieke gamers volstaat de puike Fatal1ty kaart – inderdaad vernoemd naar de Pro Gamer Fatal1ty himself – voor de echte muziekfreaks die zelf digitaal muziek maken en echt serieus aan de bak willen, is de Elite Pro het neusje van de zalm. De Elite Pro heeft uiteraard alle functies die de FPS variant ook heeft.







PC • PRIJS: X-FI FATALITY FPS 249 EURO ★★★★☆ • PRIJS: X-FI ELITE PRO 349 EURO ★★★★★
DISTRIBUTIE: CREATIVE • WWW.CREATIVE.COM

MET WIE WIL JE NOOIT MEER NAAR DE BIOSCOOP?

Steven: Geen klachten eigenlijk. Ik ga ook eigenlijk alleen maar met vrienden of m'n vrouw naar de film, dan weet ik wat voor vlees ik in de kuip heb. Dates en films gaan niet samen als je het mij vraagt.

Murielle: Met mijn oma. Ik moet alles voorlezen en vertellen wat er gebeurt. En haar daarna uitleggen waar je eigenlijk is (Ze is doof, bijna blind en niet meer zo erg bij de tijd). Niet getreurd hoor oma, ik geef je wel een hoorspel voor je verjaardag en een versterker.

[illegible]: [illegible] meer met Fabian Smit naar de bioscoop. Elke keer dat er een auto in beeld [illegible] 'Albatros!', en als het een beetje [illegible] begint te worden probeert hij de sfeer te verhogen door de roep van een uil na te doen.

[illegible] dat [illegible] een keer [illegible] op me werd omdat ik [illegible] wel cool vond. Ze wist [illegible] film was, terug [illegible] Ze hem niet eens had gezien. Dat is natuurlijk onacceptabel.

Ed: Met m'n vrouw. Die roept altijd tijdens spannende films dingen als: "onzin, zulke monsters bestaan helemaal niet." Of "nou, dat zie ik iemand in 't echt [illegible] niet snel doen, hoor."

J.J.: Met een vriend van mij die uit ijdelheid nooit zijn bril op doet, waardoor ik dus het complete verloop van de film aan hem [illegible].

Jan: Met groepen van meer dan drie man, dan wordt de film na afloop altijd dood gediscussieerd.

Jeroen: Ik [illegible] met Pascal naar de bioscoop [illegible] die gast [illegible] altijd overdreven lachen [illegible] stukken en hardop aan iedereen vragen waarom ze lachten om grappige stukken. Heel irritant.

Niels [illegible]: [illegible] vriend[illegible]. Die irri[illegible] alles! Waardoor ik mij weer aan haar [illegible] teer, zodat zij mij ongeveer het meest irritant vindt enzovoort.

[illegible] met [illegible] Las Ve[illegible] naar de laatste Star Wars film en toen heb[illegible] na afloop nog een uur tegen elkaar staan [illegible]en. De ene helft van die groep vond de film goed en de andere helft echt bagger. Het leek wel een Gameking-uitzending.



POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005


Nee mevrouw, die knipoog van Skate was voor dat dertig jaar jongere meisje.

Twee hallen, 9000 m2, 25 stands, honderden pods, 62 PC's, meer dan 60 nieuwe games, een aantal primeurs (nieuwe levels Zelda, eerste perspresentatie Commandos Strike Force, de Nederlandse game The Tulse Louper Journey en de allereerste reviewversie van Perfect Dark Zero), een giga racetruck, veel sleezy boothbabes, drie hummers, bewegende gamepersonages, zeven pallets goodies, navy seals, een aantal BN'ers, veel pers (o.a. NOS Journaal) en natuurlijk 15.000 gamers. Wij denken dat we mogen stellen dat de 2005-editie van Power Unlimited Gameplay een succes was. We hebben in ieder geval heel veel happy gamers gezien. **J.J. & BORIS**

J.J. en ik liepen op zondagavond door de verlaten zaal die gevuld was met lege flesjes, zakjes, papiertjes en rotzooi en het enige wat nog ontbrak was een kutharde track van André Hazes. Het is tijd, de hoogste tijd. Zoiets.
Iedereen was moe en ging naar huis. Maar wel met een glimlach op het gezicht want het was de vetste Gameplay ever.

DE AWARDS

Hoogtepunt voor mij waren de Awards die op zaterdagavond werden uitgereikt. We zijn weken bezig geweest met de productie van de show en uiteindelijk bleek het een perfecte mix tussen de lauheid van Gamekings en het showgevoel van TMF. Skate steeg naar ongekende hoogten toen hij besloot zijn teksten niet te letterlijk te nemen maar gewoon zijn eigen ding te doen. Zelfs de ervaren Renate was een beetje zenuwachtig maar het was allemaal niets vergeleken met de zenuwen die door mijn eigen keel gierden.
Ik weet niet hoe het kwam maar opeens had ik het. Ik had al de hele dag op het podium gestaan en ik denk er niet eens meer over na als ik een paar duizend man toespreek maar toen de stagemanager, net voordat ik op moest om de Best PS2 game Award uit de enveloppe te halen, tegen mij zei dat ik me niet druk moest maken, gewoon relaxed moest zijn, toen gebeurde het.
Ik dacht, ik ben toch gewoon relaxed? Ik maak me toch niet druk? Of toch niet? Ben ik soms heel zenuwachtig? Heb ik het zelf gewoon niet in de gaten? En toen moest ik het podium op. Ik vergat gewoon alles. Ik gaf Renate geen hand of zoen, ik versprak me en ik liet de enveloppe uit mijn handen vallen. Echt weer een topprestatie...

DE BABES

De show is uiteindelijk een groot succes geworden. Ik zag het dezelfde avond allemaal nog terug op het NOS Journaal en de volgende dag kwam het Journaal weer terug om een groter item te maken. Ook het Jeugdjournaal besteedde uitgebreid aandacht aan het evenement en de show en ik denk dat er geen krant in Nederland is waar niet een verhaaltje over de Awards in stond. Ik ben echt trots.
Gelukkig heb ik overdag de tijd gehad om alle stands te bekijken. Het viel me op dat iedereen nu wel één of twee babes had rondlopen. Dat ziet er altijd goed uit. Sony had twee Socom babes, Nintendo had babes, Playlogic had babes maar dat waren dezelfde babes die vorig jaar nog op de Ubisoft stand stonden dus voor hun was de nieuwigheid er een beetje af. Ze keken ook een beetje chagrijnig. Misschien net een beetje te veel betast.
Ook de Power Unlimited had babes en nu wil ik niet lullig doen maar ik denk dat de PU babes beter waren dan ooit en misschien wel de leukste babes van de show waren. In ieder geval die blonde met dat korte rokje. Die was heel geinig.

GOODIES

Veel gamers kwamen voor de goodies en die waren er in overvloed. De goodie gekte steeg naar ongekende hoogten toen ik samen met Skate op het podium vroeg wie er interesse had in een Power Unlimited komkommer (die enkele minuten eerder op


Nederland-Duitsland in een Dead Or Alive match. Nederland won in blessuretijd, en dat hebben we met Duitsers weleens anders meegemaakt.


Later zouden ze tegen vrienden zeggen dat ze in Amsterdam nog naar de rosse buurt waren geweest.

BLOOT VERKOOPT

De meest heftige boothbabes hebben de gamers gemist. Die waren alleen op de VIP-party te zien. Even voor de duidelijkheid: de holster en de slip waren dus hun enige kledingstukken... de rest was gebodypainted.



TMF GAME AWARDS

Inmiddels zal iedereen wel weten wie er gewonnen heeft. De uitslag stond in een aantal kranten en de show is natuurlijk door iedereen op TMF gezien.

Vermoedelijk zal die show veel mensen hebben verbaasd. Niet vanwege de uitslag: die kende op de keuze van de PC na (en met afstand), weinig echte verrassingen.

Nee, het waren de filmpjes die we hadden gemaakt voor de winnaars. Die waren nogal pittig en we kunnen je verklappen dat er na afloop op het VIP-feest nog flink wat gediscussieerd werd tussen de [illegible] en de PU- en Gamekings-crew. Maar ja, je wil gewoon [illegible] TV maken en geen saaie show.

[illegible]

UITSLAG

BESTE PC-GAME	BATTLEFIELD 2
BESTE PS2-GAME	GTA: SAN ANDREAS
BESTE NGC-GAME	RESIDENT EVIL 4
BESTE NIEUWE HARDWARE	XBOX 360
BESTE XBOX-GAME	HALO 2
BESTE HANDHELD-GAME	ZELDA THE MINISH CAP
BESTE ONLINE-GAME	WORLD OF WARCRAFT
BESTE SPELCOMPUTER	PC
BESTE GAME OVERALL	GTA: SAN ANDREAS


Stilte voor de storm
Xbox


Nintendo


Sony


En dan...


De storm!


Ja, da's schrikken als je ineens ruikt dat Steven z'n muts nooit afdoet.


"Goh, en dan moet die duim iets gebogen worden, zeg je? En dat is dan stoer?"


Live Tetris was een groot succes


Renate heeft niet in de gaten, dat je met een Award niet kunt praten.


Zo realistisch dat je haar ervan ging waaien.


"Zo, nog effe die eindbaas z'n strot eraf en dan snel m'n luier verschonen."

het podium was gegooid) en de hele zaal in juichen uitbarstte. Weinig gamers zullen gemerkt hebben dat we een goodie-strategie hadden. We probeerden na[illegible] mogelijk goodies in een bepaald gebied te gooien zodat er niet gevochten werd om een armzalige keychain ofzo. Petjes, DVD's het ging allemaal de massa in en uitgevers volgden ons goede voorbeeld. Op een gegeven moment stonden we boven in de PlayStation stand waar ik per ongeluk een petje uit mijn handen liet vallen beneden tussen de demo-pods. De massa dook op het petje en de pods gingen zowat omver. Toen had ik het wel een beetje gehad.

Gelukkig liep het niet uit de hand maar één ding is duidelijk: volgend jaar moeten er nog meer goodies uitgedeeld worden zodat iedereen met iets naar huis gaat.

DE KRANTEN

Het i[illegible] 11.00 uur. Ik heb nog minder dan een half uur om deze tekst in te leveren. Het is moeilijk om me te concentreren omdat ik de hele tijd gebeld wordt door mensen die een krant lezen en daar een artikel over de Awards tegenkomen. Het is ongelofelijk. De Telegraaf, Het AD, Nu.nl en ga zo maar door.

Het meest positieve stukje las ik in de Volkskrant waar onze Award filmpjes "hilarisch" werden genoemd omdat we bij Nintendo's PR manager Frank Rittinghaus een SM-kelder aantroffen en bij zijn collega Bianca van Dort een mannelijke stripper loslieten. Ja, [illegible]

[illegible] je er niet bij [illegible] ongetwijfeld nog wel zien in de [illegible] uitzending of in een van de vele herhalingen.


Wij vonden inlegkruisjes als prijs een beetje vreemd, maar ach, als je er mensen blij mee maakt...

Foto's door Studio Gemini ©

✶ GAMEPLAY

- Win je het twee meter hoge beeld van Hitman (er hadden bijna duizend gamers een kaartje ingevuld), wil je hem niet hebben! Dat overkwam ene Marlene. Maar why the fuck vul je dan dat kaartje in? Een klein menneke uit het publiek mocht vervolgens het beeld mee naar huis zeulen.
- De stroomrekening van Gameplay over twee dagen: 11.000 euro. Daar kan een gemiddeld gezin tien jaar mee doen.
- Nog een tof feit. Gameplay leverde op een dag meer vuilnis op dan Innercity, terwijl daar toch echt 40.000 man op afkomt. We zijn trots op jullie.
- Het idee van Muriëlle om Live Tetris te doen pakte goed uit. Echter het was wel mad bewerkelijk. Het kostte een hele dag om de blokken in elkaar te zetten plus 40 lijmbussen en 70 spuitbussen verf.
- Primeur op Gameplay: tongende stelletjes. Dat hadden we nog niet eerder gezien; jongens en meisjes die elkaars speekselklieren aan het verkennen waren. Nogal logisch, aangezien er op de vorige edities van Gameplay vrijwel geen meisjes te vinden waren. En dat was dit keer duidelijk anders.
- Mocht er ooit getrouwd worden door een stelletje dat elkaar op Gameplay gevonden heeft, laat het ons weten. Lijkt ons tof om het huwelijk op Gameplay 2014 live op het podium te voltrekken.
- Het opbouwen van Gameplay duurt drie volle dagen. Het afbreken drie uur.
- De PC's voor de Games for Windows lieten erg lang op zich wachten. Toen we vervolgens het bericht kregen dat er op de A4 een truck met PC's was uitgebrand, hebben we hem toch wel even geknepen. Want wat hadden we dan moeten doen. CD'tjes frisbee wedstrijd? Oud Hollandsch hoepelen? Knikkeren? Tollen?
- Bizar hoe populair 'oude' games als Super Smash Brothers en Pro Evo 4 nog steeds zijn. We moesten echt dranghekken plaatsen om gewonden te voorkomen.
- Leuk zo'n hotel naast de RAI voor de crew maar als iedereen tot 04.00 uur gaat feesten en om 07.00 weer op moet, dan is 150 euro voor een kamer best veel geld.
- Ed kon het de volgende dag niet meer navertellen, die had zijn stem ergens in Club Bitterzoet verloren.
- Meest omstreden Award: Best New Hardware. Hoe kan een console winnen die nog niet op de markt is? Tja, misschien begreep dus niet iedereen die Award. Het was bedoeld als een eenmalige aanmoedigings-award. Toen de stemming begon (eind augustus) waren namelijk drie van de vier genomineerden nog niet in de handel. Iets wat vrijwel alle sites die er over berichtten niet was opgevallen. We wilden gewoon de stemming peilen onder de gamers. Meer niet. Volgend jaar is deze Award gewoon weer foetsie.
- Hilarisch. Een klein jongetje bood J.J. zijn DS aan met de vraag of hij de handheld wilde signeren. Wat hij natuurlijk deed. Omdat J.J. naast Jurjen stond en er vanuit ging dat het gassie de krabbel van mister Nintendo zeker niet wilde missen, vroeg hij meteen of hij de DS ook aan Jurjen moest geven. Het antwoord was kort maar krachtig: Nee! Een Nintendo-fan die J.J.'s krabbel wel wil, maar Jurjen's signatuur niet. Het moet niet gekker worden.
- Tja, dat ga je natuurlijk krijgen. Hoe meer mensen er in de zaal komen, hoe meer gasten er tussen zitten die niets met ons hebben. En dus vloog er een paar keer een goodie terug het podium op. Skate kon een paar keer een CD'tje koppen.
- Toch weer grappig om te zien. In het publiek roepen gasten dat ze de man zijn met een bepaalde game, maar on stage vallen ze zwaar door de mand.
- Maar goed ook, dan zie je eindelijk een keer hoe goed die echte kampioenen zijn die we in dit land hebben.
- De mobiele telefoon van de Stormtrooper werd tijdens Gameplay gejat. Een sukkelige actie van een enorme eikel. May the force be absoluut niet with him voor de rest van zijn pathetische leventje.
- Over die gasten in het pak gesproken. Dat zit allemaal nogal strak en vast. Toen de Master Chief even naar de pit moest, waren er twee dames voor nodig om hem uit zijn pakkie te hijsen.




"Die gasten daar willen Baas B. niet loslaten!"

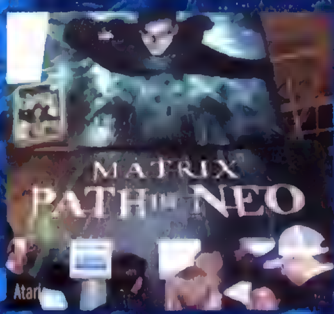


SLAGVELD GOODIEHUNT

Misschien wel het meest populaire onderdeel van Gameplay 2005: de Goodiehunt. We hielden ons hart soms vast als men massaal op het podium afstoof om de zeven pallets!!! aan free stuff van de PU-crew in ontvangst te nemen.
Het fenomeen is inmiddels zo bekend geworden dat vrijwel alle stands goodiemomenten hadden, waar massaal gamers op afkwamen.
Niet iedereen werd echter even vrolijk van de goodiehunt. Een aantal gamers werd vol op het hoofd geraakt door een DVD of CD, met alle bloederige gevolgen van dien. Gelukkig werd het door hen allemaal sportief opgevat en ging men glimlachend met een stuk verband en een goodie weer de zaal in.
Trefzeker was met name Boris die van dertig meter afstand de journalist van de NRC vol op zijn lip wist te treffen. Gevolg: een fikse snee. Gelukkig had de man net een week daarvoor het verhaal over Gamekings al ingeleverd.
Een ander slachtoffer was J.J. die tijdens de Goodiehunt van het podium klapte en hard met zijn scheen op een ijzeren punt van het hekwerk naast het podium smakte. Ook hier beperkte de schade zich tot bloed en een flinke bloeduitstorting op het scheenbeen.



Ubisoft



Atari


Contact Dat



METRO GAME OF THE SHOW

Zowel op zaterdag als zondag kon er door de bezoekers bepaald worden welke game met de titel 'Metro, Game of the Show' naar huis mocht gaan. Een prestigieuze titel aangezien de bezoekers van de Gameplay door de publishers gezien worden als de kenners onder gamers. Doet de game het op Gameplay goed, dan weet je dus dat het met de kwaliteit en de aantrekkingskracht van de titel ook goed zit.
Er werd op beide dagen flink gestemd en je kon nu al goed zien welke games straks met Kerst bovenaan de charts zullen staan. Zo trokken King Kong, Prince of Persia, The Matrix: Path of Neo, Battlefield Modern Combat, FIFA 06, Gun, Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero en World Racing 2 veel stemmen.
De Top 3 stak er echter met kop en schouders bovenuit.
Zelda: The Twilight Princess. Met afstand de meeste stemmen. Op de stand was er bijna geen doorkomen aan. En het moet gezegd, de game zag er erg fraai uit.
Quake 4. Op de Netgamez Gaming Area liep het echt storm bij de Quake compo's.
SOCOM 3: De 32-player LAN van PlayStation was een van de hoogtepunten op Gameplay. Terecht, want het speelde perfect.




Evert ten Napel werd helemaal stapel.


De Hitman broertjes bezorgden de Eerste Hulp van het Amsterdams Medisch Centrum overuren.


"IEDEREEN GING MET EEN GLIMLACH NAAR HUIS WANT HET WAS DE VETSTE GAMEPLAY EVER."

"Mirakels! Als ik op dat knopje druk gaat die racewagen bewegen."

SPECIALE AWARDS

LUIDSTE STAND: Microsoft en Ubisoft vochten een pittige duel uit, maar de DJ van Ubi won het uiteindelijk.
MOOISTE STAND: Sony had echt hardcore uitgepakt met een mega-stand met vooral veel coole PSP standees.
MEEST VINDINGRIJKE STAND: Atari, vooral de aanvalstoren aan de zijkant was erg leuk gevonden.
LEKKERSTE BABE: Natuurlijk waren onze PU-babes erg fijn, maar bij boothbabes denken wij toch aan sleezy, beetje sletty dames. En die ladies van Playlogic bij de hummer... oef!!!



LEUKSTE BEZOEKERS: De twee meiden die als Zelda en Link verkleed waren.
NEPSTE BEZOEKER: Die gast die een PSP jatte, gepakt werd, beweerde dat het zijn PSP was, waarop het standpersoneel van Sony merkte dat de PSP een game bevatte die nog niet in de winkel lag, er beschadigingen zaten op de plek waar de PSP vast zat aan de standee en er geen batterij in zat. Hoe sukkelig kan je zijn: én een neppe dief én dom.
HOTSTE ATTRACTIE: Samsung / Power Unlimited Me-Ladies clan. Counter-Strike zag er nog nooit zo mooi uit. En dat hebben we geweten. De dames werden bijna onder de voet gelopen. Binnenkort starten we een complete soap rond de dames op het Powerweb.


Velen prefereerden de herrie van de stands boven het stemgeluid van Birgit.


Beetje raar moment voor een rek- en strekoefening.


Op de stand van Free Record liep met name de CD van Marianne Weber als een trein.


Toen dat ding bleek te kunnen rollen moest deze meneer naar de EHBO omdat hij met z'n lip vast kwam te zitten tussen de rits van z'n gulp.

EEN WOORD VAN DANK

Samsung voor hun sponsorship en de geweldige WCG-stand.
Mediapartner Metro voor de fikse aandacht voor het event in hun krant.
Maxim voor de vette stand. Die willen we volgend jaar weer.
Hans Mersie van Netgamez voor de vele moeite die hij heeft gedaan om de PC's voor de LAN te regelen. Klasse!
De crew van Gameparty voor het regelen van de PC's en het bemannen van de Games for Windows stand.
Atoll Soft voor het regelen van Hitman en de Commandos: Strike Force presentatie.
De mannen die in het Hitman, Storm Trooper, Boba Fet en Master Chief pak kropen.
Junior Senior en Nicole en Banu voor alle ondersteuning die we gehad hebben gedurende de voorbereiding en het event zelf.
En natuurlijk alle standhouders voor de prachtige bouwwerken die ze hebben neergezet. Sony, Microsoft, Nintendo, EA, Contact Data, Ubisoft, Atari, Playlogic, Pyramat, Free Record Shop, Airsoft Adventures, DS- en PSP Party, de vele hogescholen... bedankt en tot volgend jaar!

MAXIM



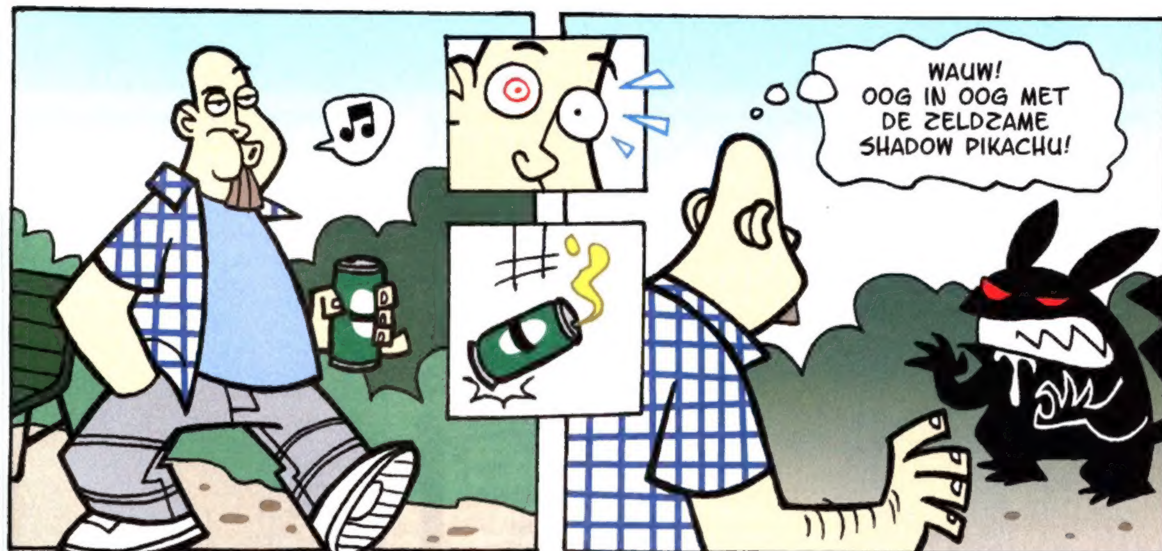






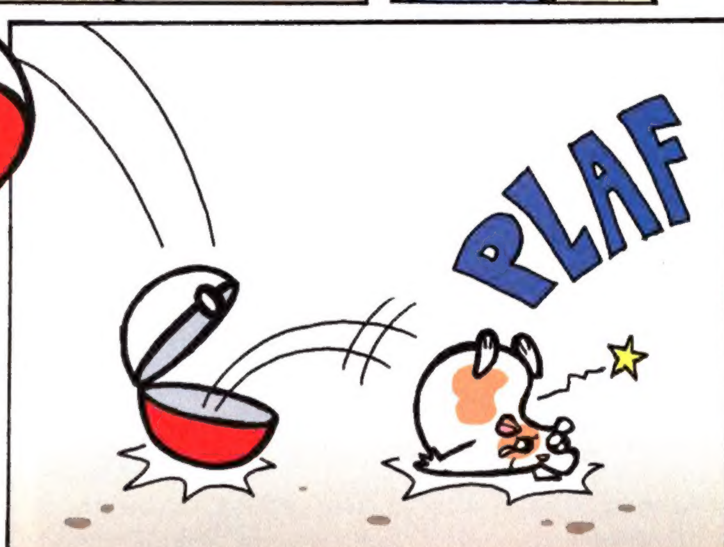






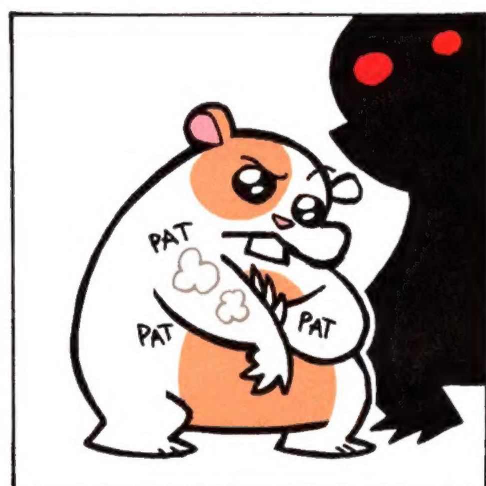


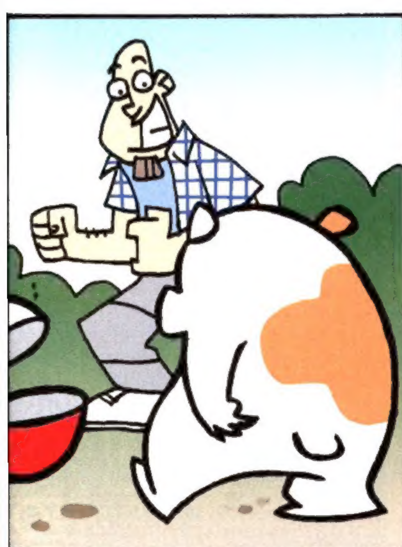
















JORDI PETERS



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Uitgebreid aandacht voor deel 2 van een zeer populaire oorlogshooter. Boris trotseert Germaans geweervuur en granaten.





■ De hele maand komt Jeroen verkleed als **CHIRURG**, compleet met mondkapje, de redactie binnen en mompelt iets van: "geen tijd, ik heb een spoedgeval." Vervolgens gaat hij zitten en tekent wat op zijn DS.

■ De meningen zijn altijd verdeeld geweest over de nieuwe weg die **PRINCE OF PERSIA** is ingeslagen. Met dit derde deel tracht Ubisoft de gameplay van de oude en nieuwe delen te combineren. We zochten uit of dat een slimme move is geweest.

■ Kerstmis staat voor de deur en dat is één zekerheidje: juist, een nieuwe **HARRY POTTER** game.

■ RARE komt eindelijk met het vervolg op **PERFECT DARK**, maar kan Joanna nog steeds laten zien waarom ze ten tijde van de N64 zo enorm geliefd was?

■ **MARIO EN LUIGI** beleefden op de GBA een heel erg leuk avontuur. Wordt het op de DS dubbel zo goed?

■ Steven beklimt tegenwoordig zonder angst de hoogste gebouwen. Met zijn broodmes weerkaatst hij zonlicht en 't lijkt alsof hij ergens naar op zoek is... Zou **SHADOW OF THE COLOSSUS** daar iets mee te maken hebben?

■ Alles onder voorbehoud uiteraard

POWER UNLIMITED 01 LIGT OP 23 DECEMBER IN DE WINKEL

■ COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Danny Francken
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525,18,35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk













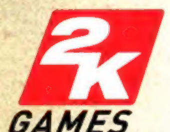
12+
www.pegi.info



DVD
ROM
SOFTWARE



FIRAXIS
GAMES



2K
GAMES